2'95 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • GAME BOY COLOR

¡ADELÁNTATE!

¡MIRA QUÉ JUEGAZOS!

TIME CRISIS 3
JAK II RENEGADO
GHOSTHUNTER
DINO CRISIS 3
F-ZERO GX...

COMPARATIVA

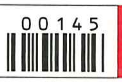
¡¡VIVE EL FÚTBOL!!

FIFA 2004 frente a PRO EVOLUTION 3

¡DESCÚBRELO!

LA BOMBA DE XBOX

Primeras imágenes de JADE EMPIRE, un juego revolucionario



8 424094 810017 00145
Nº 145
Portugal 2,95 €

ADEMÁS...

- Ya está aquí GOLDEN SUN 2 para GBA
- Nuevas imágenes de GRAN TURISMO 4
- Puntuamos COLIN McRAE 04

60 JUEGOS NUEVOS

PS2
Prince of Persia
Beyond Good & Evil
Desert Storm II
Broken Sword III
Castlevania
ZOE The 2nd Runner
Alias
XIII

GB ADVANCE
Advance Wars
Final Fantasy Tactics

GAMECUBE
RS: Rebel Strike
Disney´s Party
Xgra

XBOX
SW: Caballeros de la Antigua República
Freedom Fighters
Ghost Recon IT
SSX 3
Piratas del Caribe
¡...Y muchos más!

NBA
NBA JAM
TRAINING CAMP
DAY
54
NBA
UNOS NACEN, OTROS SE HACEN.
THE NBA AND INDIVIDUAL NBA MEMBER TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE NBA MEMBER TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 2003 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
NBA JAM
24 Octubre'03
PlayStation 2
XBOX
MICROSOFT, XBOX AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/ OR IN OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENCE FROM MICROSOFT. PLAYSTATION AND PLAYSTATION LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
AKklaim
www.acclaim.es
3+
www.pegi.info

Temporada de fútbol... y de lucha

MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

Vuelve el fútbol, amigos. Aunque no hace falta que os lo diga yo, pues las infinitas retransmisiones televisivas ya se encargan de recordárnoslo (lo siento por quien no le guste). Pero a lo que realmente me refiero es que vuelve el fútbol en las consolas, que es el que nos interesa a nosotros. Porque, además, tenemos las suerte de contar desde hace años con dos extraordinarios simuladores, *«FIFA»* y *«Pro Evolution»*, que temporada tras temporada han ido superándose hasta alcanzar una calidad suprema. Es curioso lo de estos dos juegos. Poco a poco han ido cimentando una fuerte rivalidad que ha arrastrado tanto a las propias compañías -Electronic Arts y Konami, cada vez más pendientes de la calidad y la fecha de lanzamiento de su competencia- como a las decenas de miles de usuarios que compran uno y otro juego, que han creado dos corrientes en el mundo de las consolas que no tienen precedentes en otros géneros. Una rivalidad, en fin, muy del mundo del fútbol, al estilo de las de Madrid-Barcelona o Betis-Sevilla. Por esa razón hemos decidido ofreceros este mes una completa comparativa que os dé una idea clara de lo que tendrán ambos juegos, un primer enfrentamiento a la espera de que el mes que viene los analicemos a fondo y les demos la puntuación final. De esta forma seréis los primeros en decantaros por un favorito, aunque os adelanto que no os será fácil, ya que ambos van a ser dos auténticos juegazos.
Pero no sólo es época de fútbol. Gracias a un juego, *«Soul Calibur 2»*, la lucha vuelve por sus fueros. Hace algunos años era el género de referencia a la hora de valorar una consola, como ahora lo son las aventuras de acción. Sin embargo, en los últimos tiempos ha pasado a un plano secundario, del que sólo ha salido gracias a contados aunque sensacionales títulos como *«Tekken»*, *«Virtua Fighter»* o *«Mortal Kombat»*. Pero es que *«Soul Calibur 2»* los ha superado a todos gracias a su impresionante calidad -tanto técnica como jugable- y, además, al igual que el mencionado *«MK»*, sale para los tres grandes formatos, para que nadie se quede sin alucinar con él. No hemos podido por más que celebrarlo regalándoos una completa guía para que le saquéis todo el jugo a este sensacional torneo. Que la disfrutéis.

FIFA 2004 - PS2, XBOX, GC

PRO EVOLUTION SOCCER 3- PS2

SOUL CALIBUR 2 - PS2, XBOX, GC

LA REDACCIÓN

JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

El empuje de GBA. Los grandes lanzamientos que se aproximan para las consolas grandes (valga la redundancia) no deben esconder que la pequeña GBA también se está saliendo. Este mes llevamos el avance de «Final Fantasy Tactics», y comentamos el gran «Golden Sun 2». Esta portátil se está ganando a pulso más cancha en nuestra revista. ¡Se lo merece!

DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

Vídeos de primera. Últimamente las ferias de videojuegos han cambiado las consolas por pantallas gigantes de vídeo. En el pasado ECTS, sin ir más lejos, lo más impresionante fueron los nuevos trailers de «MGS 3» y «Half Life 2» (y las azafatas, claro). A mí esto me parece muy bien, pero ¿no merecería la pena esperar un poco y presentar una versión jugable?

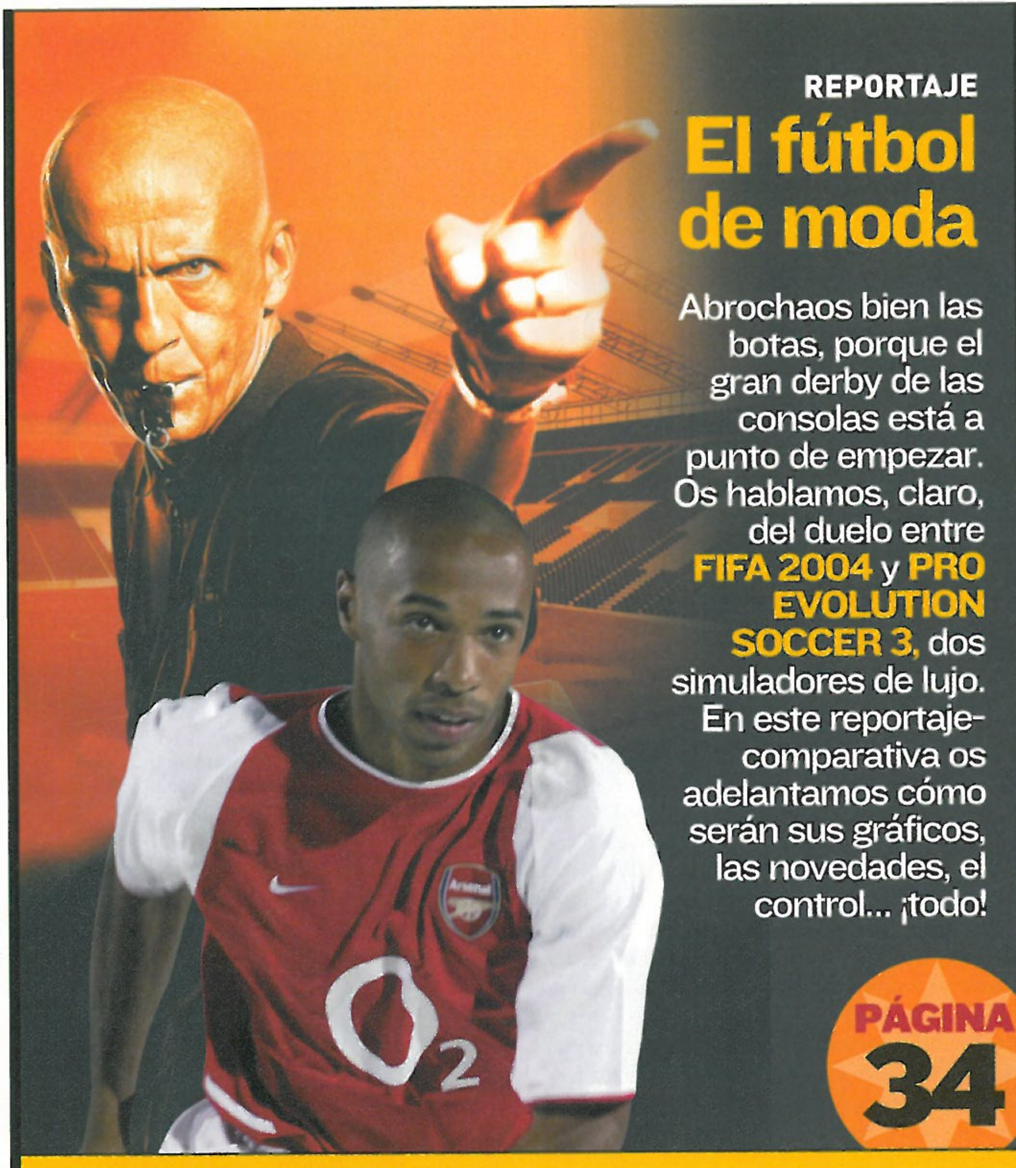
ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

Sube, que te llevo. Por si no os habíais dado cuenta, una de mis "debilidades" son los juegos de coches, y la verdad es que en meses como éste da gusto tener esos... gustos (ahí va otra redundancia). Lo digo por «Colin 04», un juego con el que Codemasters ha logrado alcanzar la madurez en los rallies. ¡Eso sí, no se libran del tirón de orejas por no haber incluido ya el modo online!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



REPORTAJE

El fútbol de moda

Abrochaos bien las botas, porque el gran derby de las consolas está a punto de empezar. Os hablamos, claro, del duelo entre **FIFA 2004** y **PRO EVOLUTION SOCCER 3**, dos simuladores de lujo. En este reportaje-comparativa os adelantamos cómo serán sus gráficos, las novedades, el control... ¡todo!

PÁGINA 34

NOVEDAD

Colin McRae 04, ¡vive el mejor rally!

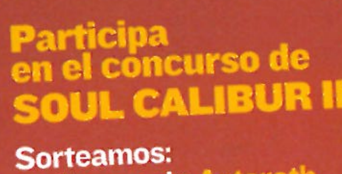
La nueva entrega de este juego de rally llega a PS2 y Xbox con más velocidad que nunca, nuevas opciones y un realismo que os asombrará.

Todo lo que debéis saber para dominar SOUL CALIBUR II

Si queréis ser los mejores en este juegazo de lucha, no os perdáis el tratamiento que le dedicamos: ¡24 páginas de análisis, golpes y secretos!

NOVEDAD en página 92
GUÍA en página 136

SUMARIO



Participa en el concurso de SOUL CALIBUR II

Sorteamos:
10 figuras de Astaroth,
10 figuras de Voldo y
20 juegos para XBOX

REPORTAJE EXCLUSIVO

Jade Empire, el mejor rol de Xbox

PÁGINA 86

Hemos sido los primeros en lograr pantallas e información sobre el juego de rol que va a revolucionar el género en Xbox. ¡Aquí lo tenéis todo!

PREESTRENO

Acción de película con El Retorno del Rey

PÁGINA 48

El nuevo juego de "El Señor de los Anillos" será un bombazo. ¿Os venís a la Tierra Media?

TODOS LOS JUEGOS

¡HAY QUE VER CÓMO PASA EL TIEMPO!

¿Se hacen los héroes mayores?

Cada vez es más frecuente encontrarnos con juegos protagonizados por los héroes de toda la vida... ¡con unos cuantos añitos más! Por eso hemos querido plantearnos como serán nuestros personajes favoritos dentro de unos años:

SOPHITIA

En la actualidad es una de las luchadoras más respetadas del panorama consolero. No en vano acaba de dar muestras de lo que sabe hacer en torneos tan duros como «Soul Calibur II». ¡Será mejor que no la molestéis!

Cuando se haga mayor y se retire de los rings para siempre, lo más probable es que Sophitia se haga cargo de una tienda de armas de época. También cambiará su vestuario, y llevará una falda larga para esconder las varices, y como ya no podrá con la espada... la cambiará por un paraguas. ¡Lo malo es la pinta de Mary Poppins que le queda!

ARAGORN

A día de hoy este montaraz uno de los mejores aliados de Frodo y la Comunidad. Dentro de nada podremos verle en acción dando espadazos como loco a las tropas de Sauron en «El Retorno del Rey».

Cuando cuelgue las botas (o la espada, mejor dicho) Aragorn se unirá a un club de espadachines calvos de la Tercera Edad para participar en apasionantes duelos de esgrima... pero con muletas. Y es que tanta lucha contra orcos, trolls y demás indeseables le dejarán el cuerpo un tanto machacado.

DONKEY KONG

El gorila de Nintendo ha vivido recientemente una gran aventura en la portátil. El año que viene se espera que haga su debut en GameCube.

Pasada su juventud, Donkey se retirará su jungla natal y seguirá los pasos de su actual abuelo Cranky Kong Es decir, que se dedicará a dar consejos a su sucesor (o sea, Diddy) mientras le cuenta las soporíferas "batallitas" típicas de los "abueletes".

PRÍNCIPE DE PERSIA

En el presente este muchachote (por cierto, ¿hay alguien que sepa cuál es su verdadero nombre?) está a punto de protagonizar una aventura de acción que tiene una pinta estupenda.

Después de tantos años dando saltos sin parar, el Príncipe se aprovechará de su nueva condición de Rey de Persia para pasarse el día jugando con su moderna silla-de-ruedas-con-consola, y se dedicará a organizar torneos de carreritas de sillas de ruedas por todo el palacio.

JAK AND DAXTER

En su nueva aventura de acción Jak y su amigo presentan un aspecto mucho más adulto que en anteriores entregas. Por si fuera poco, Jak puede cambiar su aspecto y sacar a relucir **su lado más siniestro.** ¿Qué será lo próximo, transformarse en un zombi como los de «Resident Evil»?

SUBEN

▲ **LA FIEBRE POR EL FÚTBOL,** pues al inicio de la Liga y Champions se suman los nuevos juegos para consola.

▲ **STAR WARS,** que regresa a Xbox y GC con dos titulazos: «KOTOR» y «Rebel Strike».

▲ **GTA EN XBOX,** y por partida doble además, porque los usuarios por fin van a poder disfrutar de «GTA3» y «Vice City».

▲ **GB ADVANCE,** que gracias al lanzamiento de juegos como «Advance Wars 2», «FF Tactics», «Pokémon» o «Golden Sun 2» disfruta de un momento muy dulce.

▼ **VIVENDI,** que acaba de anunciar la cancelación de su juego «Treason of Isengard», que iba a estar ambientado en la novela «Las Dos Torres».

▼ **LA NUEVA CONSOLA PHANTOM,** que no dio señales de vida en la reciente feria ECTS. ¿Hay alguien que la haya visto?

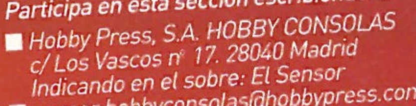
▼ **PIKMIN 2,** que va a ver retrasado su lanzamiento (su salida estaba prevista para esta Navidad) hasta comienzos del 2004.

▼ **RESIDENT EVIL OUTBREAK,** pues tiene muchas papeletas de aparecer en Europa sin opción de juego online. ¡Menuda faena!

BAJAN

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



MOLA

@ **Que Rikku, de «Final Fantasy X-2», se parece a Beth, de Operación Triunfo.**

Querrás decir que Beth se parece a Rikku... ¡faltaría más!

✉ **Vuestra revista, que aunque sea racista con Xbox está muy bien hecha.**

Oye, que aquí no hacemos distinción de las consolas, ni por el color ni por nada .

@ **Que Fernando Alonso ganara el Gran Premio de Hungría. ¡Me dan ganas de comprar «Fórmula 1 2003»!**

¡Mira qué bonito! ¿Y si no llega a ganar el Gran Premio, qué pasa? ¿te olvidarías de él?

@ **Que siempre gano cuando hago pulsos chinos con el pulgar, de lo bien entrenado que está con la consola.**

Pues eso no es nada, si vieras lo bien que se me da a mi espantar moscas desde que juego con el «Eye Toy»...

@ **Haberme terminado el juego «Enter The Matrix» en dos días. ¿Seré el Elegido?**

Depende: ¿También eres capaz de salir volando por los aires y esquivar balas? Entonces sí.

✉ **Que todos los chavales del edificio en el que vivo se hayan comprado la PS2.**

Claro, así se las vas pidiendo a cada uno y no te hace falta comprarla, ¿no, pillín?

@ **Que Dante en el primer «Devil May Cry» se parece mucho a David Beckham.**

Pues yo todavía no le he visto dar pases como los pega el inglés, no es por nada...

@ **Las partidas que nos echamos en el videoclub al «Pro 2». ¡Hay más afición que en un partido del Atlético de Madrid!**

Pues jugar con el Frente Atlético detrás debe meter mucha presión, ¿no?

@ **Que llegue el verano para tirarme todas las tardes en casa jugando a la consola.**

Pues ahora que se acaba a ver que diablos vas a hacer...

NO MOLA

@ **Tener que jugar todo el verano en una tele enana en blanco y negro a 50 hz porque mi abuelo siempre dice que las consolas estropean el color de las teles grandes.**

Pues cuídala, no vaya a ser que acabe obligándote a jugar conectándola a la radio.

@ **Que para cuando haya ahorrado suficiente dinero para una PS2 ya habrán sacado la PlayStation 3.**

¡...y ya que estás, ahorras diez añitos más y así tienes para cuando salga la PS 4!

@ **Que mi novio me haya dejado plantada tres veces por quedarse en casa jugando al nuevo «Tomb Raider».**

No se lo tomes en cuenta. Seguro que entre el y Lara no hay más que.amistad.

@ **Que mi novia se enfade cuando miro a Lara Croft.**

Tu eres el novio de la de antes ¿no?. Pues es celosiilla, ¿eh?

@ **Que, para una vez que no os compro, regaléis un póster de Jill de Jong a tamaño real. ¡Tiene delito la cosa!**

¡Pues claro que tiene delito! ¿Cómo se te ocurre dejar pasar un solo mes sin comprar nuestra revista?

@ **Que esté jugando con Lara Croft, y misteriosamente atraviese el suelo.**

¿Caíste en casa del vecino? ¿Y te hiciste mucho daño?

@ **Que mi padrino resulte invencible jugando a «Advance Wars». ¿Hay alguna solución para eso?**

Pues claro, si es tu "padrino", la mejor solución es... que todo parezca un accidente.

@ **Que en la revista sólo ponéis guías para Xbox, PlayStation 2 y GameCube.**

Vaya, pues no te preocupes que el mes que viene pondremos una guía para la última versión del «Resident Evil» que ha salido para microondas.

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Qué género será el de más éxito de aquí a final de año?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Aunque el género del fútbol va a tener mucho éxito con los nuevos «Pro Evolution 3» y «FIFA 2004», el género que más éxito va a tener es la velocidad, sobre todo si los rumores que he oído en Internet respecto a que «Gran Turismo 4» va a salir antes de lo esperado resultan ser ciertos.
(Javier Peiró)

■ Los juegos que traerán estas Navidades de cabeza a todos los consoleros del mundo serán los de plataformas con toque de shoot'em up. Y si no os lo creéis, ya podéis ver en las consolas juegos tan buenos como «Starcraft Ghost» y «Jak & Daxter 2». ¿Qué mejor que dos juegos en uno?
(Carlos López)

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »

RONALDINHO DA CLASES DE FÚTBOL EN EL NUEVO ‹FIFA 2004›

Vale, los aficionados del Barça dirán que es el Nou Camp donde el astro brasileño demuestra que es todo un crack, pero "en sus ratos libres" se dedica a hacer virguerías como la de la imagen en plena sesión de captura de movimientos para «FIFA 2004». Por cierto, nos han asegurado que el tío lo consigue sin echar pegamento al balón ni nada por el estilo. ¿Será verdad?

Lo que dice la prensa...

El Mundo, Suplemento Aradn@, 13 de agosto

Respecto a Lara, resulta curioso ver cómo un personaje creado para despejar la sombra de machismo que caía sobre el videojuegos, se haya convertido en un icono sexual. Las malas lenguas afirman que el volumen pectoral de Lara crece con cada secuela.

HC: "¡Y nosotros que pensábamos que sólo se trataba de la protagonista de una saga de juegos que mezclan la aventura y la exploración!"

LA POLÉMICA DEL MES

¿«Soul Calibur II» es el mejor juego de lucha actual?

Con la llegada de ‹Soul Calibur II› a las todas consolas, ‹Tekken 4› ha visto cómo su reinado está en peligro. ¿Cuál de los dos es el mejor?

Tekken 4

Sergio Martín
Redactor de Hobby Consolas

Un buen control es la clave

Los buenos aficionados a este tipo de juegos saben que un buen arcade de lucha debe contar con un control lo más completo posible, pues es el elemento más importante de este tipo de juegos. Y eso, querido Javi, no es precisamente lo que ofrece «Soul Calibur II», pues cualquier novato puede tener la suerte de ganar a un jugador más experto usando la popular técnica "aporreo de botones desenfrenada". Una verdadera "blasfemia" que jamás ocurre en «Tekken 4». Sí, vale, es posible que requiera de más tiempo para dominar el control de «Tekken 4», pero ese es otro de los puntos fuertes del título: en cada combate aprendes algo nuevo. ¿A que no puedes decir lo mismo de «Soul Calibur 2»?

Donde esté la profundidad de control de «Tekken 4» que se quiten el resto de juegos, y más el de uno que sólo cuenta con tres botones para realizar todos los golpes.

SC II

Javier Domínguez
Jefe de Sección de Nintendo Acción

Para gustos, están los «SC II»

Mira Sergio, quien lleve en esto de la lucha desde el primer «Tekken» sabrá que la innovación de aquel entonces no era que dos señores se dieran tortas, sino los maravillosos gráficos y el, en su tiempo, "excéntrico" control. Y esto es precisamente lo que «Soul Calibur II» ha traído a PS2, Xbox y Cube, un fantástico control que no puede compararse a ningún otro juego de lucha, y una... una maravilla visual . Aunque «Tekken 4» sea un juegazo, no me ha hecho emocionarme al ver luchar a sus personajes. Y eso que algunos están en ambos juegos. Si veo destellos de espadas, movimientos totalmente naturales y un modo historia enorme, es que ni me acuerdo de que existe el... ¿cómo era? ¿Tente? ¿Temple?

La lucha tiene que evolucionar y, aunque la serie «Tekken» vaya mejorándose a sí misma, no es comparable al soplo de aire fresco que representa «Soul Calibur II».

Y tú ¿qué opinas?

■ Creo que los géneros que pegarán fuerte este año serán distintos en cada plataforma: en PS2 serán la velocidad y la aventura, en GameCube serán los plataformas y los deportivos, y en Xbox serán la estrategia y la aventura de acción.
(buko)

■ Sin lugar a dudas, en los siguientes meses nos esperan grandes juegos de rol para todas las consolas de la nueva generación, que nos harán pasar momentos inolvidables, como «Final Fantasy Crystal Chronicles», «Tales of Symphonia», «Baten Kaitos», «Fable» y «Final Fantasy X-2».
(David Guede)

■ Estoy convencido de que van a ser los de disparos y los de acción, sobre todo por ser de los que más van títulos van a aportar al mercado, y porque suelen ser los más impactantes, aunque también tendrán éxito los juegos de aventuras y los que están basados en películas.
(Javier Ramírez)

EL MES QUE VIENE: ¿CUÁL ES VUESTRO "MALO" PREFERIDO?

→ Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Fernando González, Abel Romero, Aitor, Javi Proven, Jesús Heras, Aníbal Díaz, Jesús Delgado, Sergio Caaveiro, Javier Ramírez, Magda Martorell, Carlos Villarejo, Gorka Uriagereka, Fernando Núñez, Rosa Pérez, Alejandro Díaz y Luis.

MÉTELE CAÑA A TU CONSOLA CON...

THE ITALIAN JOB

L.A. HEIST

¿Quién necesita pavimento cuando se está al volante de un Mini Cooper preparado? Recorre estaciones de Metro, atraviesa campos de golf o realiza las piruetas y acrobacias más arriesgadas mientras tú y tu banda de ladrones, intentáis conseguir el oro escondido por toda la ciudad de Los Ángeles.

WWW.ITALIANJOBGAME.COM

DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
C/ Hermanos García Noblejas, 37.
Edificio C. 2ª Planta. 28037 Madrid
Telf.: 91 406 29 40 - Fax: 91 367 74 57

Un arcade de carreras de alto octanaje basado en el éxito cinematográfico del momento.

Recorre por completo la ciudad de Los Ángeles conduciendo 10 vehículos diferentes.

Domina 4 modos de juego diferentes, incluyendo desafíos multijugador, entre otros.

Gran cantidad de Extras que incluyen metraje de la película, entrevistas y mucho más...

TAMBIÉN EN CINES DESDE EL 26 DE SEPTIEMBRE

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 15 DE SEPTIEMBRE — DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Kingdom Hearts (Platinum)	(PS2)	-	1
2	Dark Chronicle	(PS2)	-	1
3	Formula One 2003	(PS2)	7	2
4	Tekken 4 (Platinum)	(PS2)	9	2
5	Chaos Legion	(PS2)	-	1
6	Ratchet & Clank (Platinum)	(PS2)	-	1
7	Gran Turismo 3 (Platinum)	(PS2)	-	1
8	Pokémon Rubí	(GBA)	1	2
9	Pokémon Zafiro	(GBA)	3	2
10	Socom	(PS2)	5	3

Kingdom Hearts (Platinum)
La mezcla entre rol clásico y unos cuantos personajes del universo de la factoría Disney arrasó en ventas cuando apareció el juego... pero está teniendo todavía más éxito ahora que acaba de llegar a Platinum en España.

BLOOD WAKE
Se ve que el calor aún hace estragos, y por eso se vende tanto este salvaje arcade de carreras de lanchas... ¡Bueno, eso, y que sólo cuesta 10 euros!

PRODUCT NUMBER 03
Los juegos de disparos no volverán a ser iguales después de este título, en el que la protagonista acaba con los enemigos con movimientos de baile a lo «Space Channel 5».

Por consolas

PS2
1 Kingdom Hearts (Platinum)
2 Dark Chronicle
3 Formula One 2003
4 Tekken 4 (Platinum)
5 Chaos Legion

PSONE
1 The Dukes of Hazzard 2
2 Metal Gear Solid Band
3 Yu-Gi-Oh!
4 Tomb Raider III: Adv. Lara Croft (Platinum)
5 Tomb Raider II (Serie Ricochet)

XBOX
1 Blood Wake
2 Piratas del Caribe
3 NBA Inside Drive 2003
4 Otogi
5 Project Zero

GB COLOR
1 Yu-Gi-Oh!: Duelo en las Tinieblas
2 Pokémon Azul
3 Harry Potter y la Cámara Secreta
4 Pokémon Rojo
5 Pokémon Plata

GB ADVANCE
1 Pokémon Rubí
2 Pokémon Zafiro
3 Harry Potter y la Cámara Secreta
4 Final Fight One
5 Dragon Ball Z: The Legacy of Goku 2

GAMECUBE
1 Product Number 03
2 Mystic Heroes
3 Metroid Prime
4 Zelda: The Wind Wake
5 Super Mario Sunshine

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 11 al 17 Agosto — Datos cedidos por ELSPA

1 World Soccer Winning Eleven 7 (PS2)
2 Monster Rancher 4 (PS2)
3 Final Fantasy Crystal Chronicles (GC)
4 Pokemon Pinball: Ruby & Sapphire (GBA)
5 S. Mario Advance 4: S. Mario Bros. 3 (GBA)
6 Super Robot Battle D (GBA)
7 Kirby Air Ride (GC)
8 Summon Night 3 (PS2)
9 Jikkyo Power Pro. Baseball 10 (PS2)
10 Duel Masters (GBA)

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7
El simulador estrella de Konami, conocido fuera de Japón como «Pro Evolution», arrasa en las tiendas niponas desde el primer día.

En EE.UU.

Del 17 al 24 Agosto — Datos cedidos por Computer & Videogames

1 Tomb raider: Angel of Darkness (PS2)
2 Eye Toy: Play (PS2)
3 Enter the Matrix (PS2, XBOX, GC)
4 Socom: us Navy Seals (PS2)
5 The Hulk (PS2, XBOX, GC)
6 The Sims: Superstar (PC)
7 Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
8 Starsky & Hutch (PS2)
9 The Sims (PS2, XBOX, GC)
10 Tom Clancy's Splinter Cell (PS2, XBOX)

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS
Aunque allí ha tenido algunos problemillas con la versión que salió a la venta, Lara no ha dejado de ser la más vendida del mercado consolero USA.

En Gran Bretaña

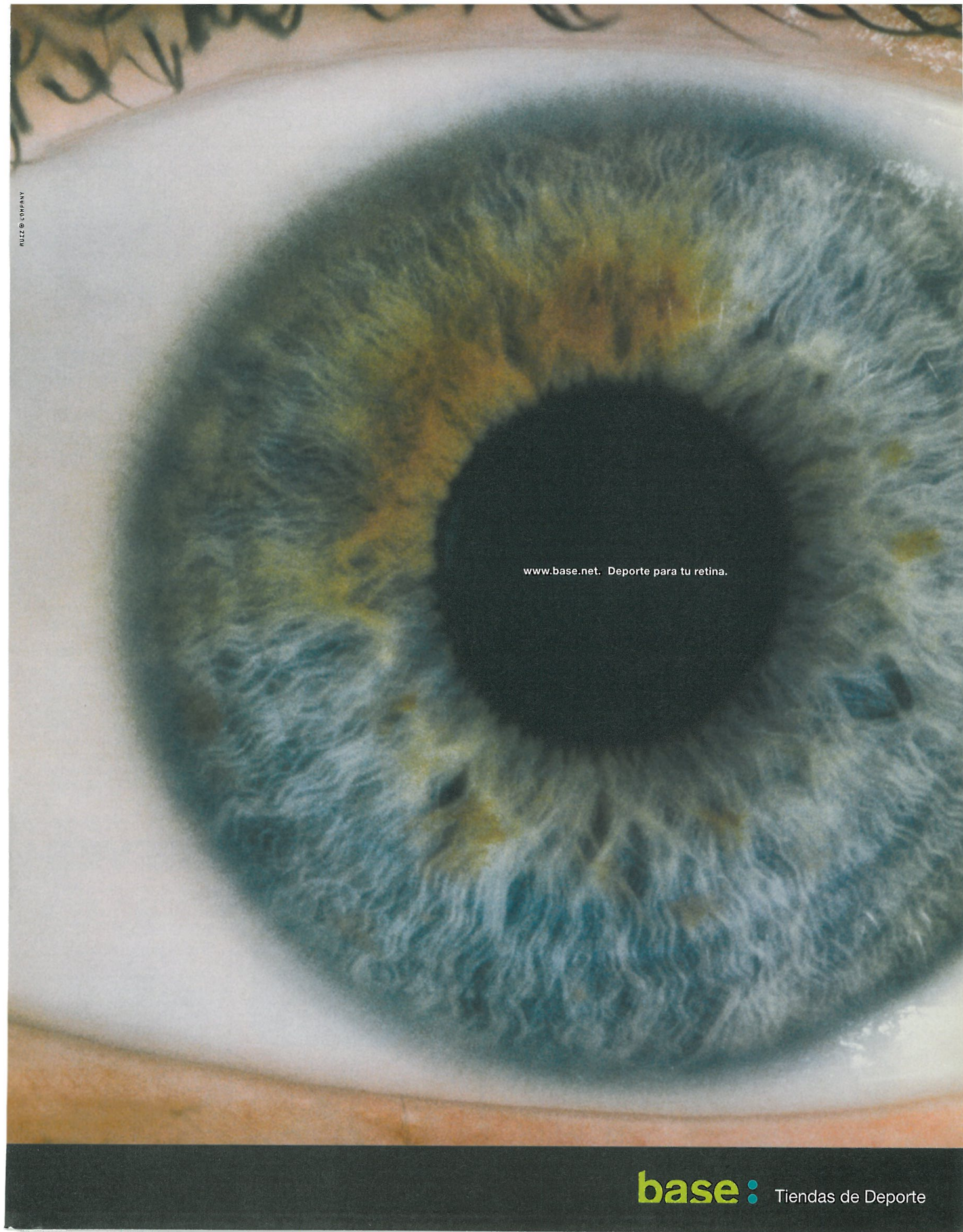
Del 1 al 6 se Septiembre — Datos cedidos por ELSPA

1 Eye Toy: Play (PS2)
2 The Great Escape (PS2)
3 FIFA 2003 (PS2, XBOX, GC, GBA)
4 Beyblade: Let It Rip! (PS2)
5 Lord of the Rings: The Two Towers (PS2)
6 Medal of Honor: Frontline (PS2)
7 Ghost Recon: Island Thunder (PS2, XBOX)
8 James Bond 007: NightFire (PS2, XB, GC)
9 Pokemon Sapphire (GBA)
10 Pokemon Ruby (GBA)

EYE TOY: PLAY
¡Menudo vicio que le han cogido los británicos a eso de jugar a PS2 con una cámara! Tanto es así, que hasta ha superado en número de ventas incluso a los Pokémon.

La cifra

691.665 EN SÓLO UNA SEMANA LA VERSIÓN JAPONESA DE «PRO EVOLUTION 3» HA SUPERADO LAS 500.000 UNIDADES.


RUIZ COMPANY
www.base.net. Deporte para tu retina.
base:
Tiendas de Deporte

ects 2003

PRÓXIMO LANZAMIENTO-PLAYSTATION 2

Velocidad total para la red de redes

Estuvimos en el ECTS echando unas partidas online a «GT4» que saldrá... ¡en primavera de 2004!

EL CHRYSLER VIPER, uno de los deportivos más populares y salvajes del mundo, estará disponible en esta versión del juego. El control de cada uno de los coches se ajustará a la realidad de forma increíble.

LOS 500 VEHÍCULOS que tendréis a vuestra disposición en el juego incluirán todo tipo de modelos, lo cual permitirá que aparezcan también clásicos como estos.

El simulador de coches más aclamado de la historia, que no en vano ha vendido ya más de 32 millones de copias de sus anteriores entregas, nos obsequiará con su cuarta parte antes de lo que pensáis. ¿Qué cómo lo sabemos? Pues porque hace unos días estuvimos en el ECTS, y allí Sony desveló que el desarrollo del juego está tan avanzado que lo tendremos en nuestras manos en primavera del año que viene.

Por el momento, sabemos que «GT4» contará con un nuevo motor para la física de los vehículos, que se acercará aún más -si es que no lo alcanza- al realismo total en el comportamiento de los más de 500 coches disponibles: Ahora el peso, el viento, la fricción, los neumáticos y otros aspectos influirán en nuestra conducción.

Las partidas que echamos en el gran pabellón habilitado para el ECTS nos permi-

JUEGOS PLATINUM-PS2

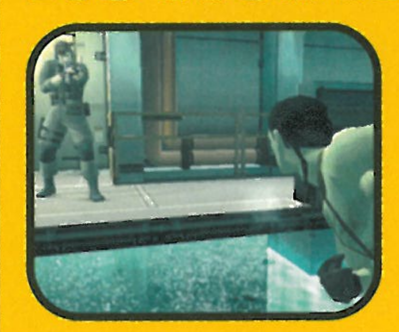
Una oferta irresistible

¡«MGS 2» y «Pro 2», ahora más baratos!

Pro Evolution Soccer 2

Si hasta ahora os habíais conformado con jugar a «MGS2» y «Pro Evolution 2» en casa del vecino, por fin podéis haceros con estos dos clásicos de PS2, ya que desde septiembre ambos títulos entran en la categoría Platinum, que como sabéis significa que ya cuestan sólo 29,95 euros. ¡Corred antes de que se agoten!

NOTICIAS BREVES



NO HABRÁ REMAKE DE «MGS 2» PARA GC

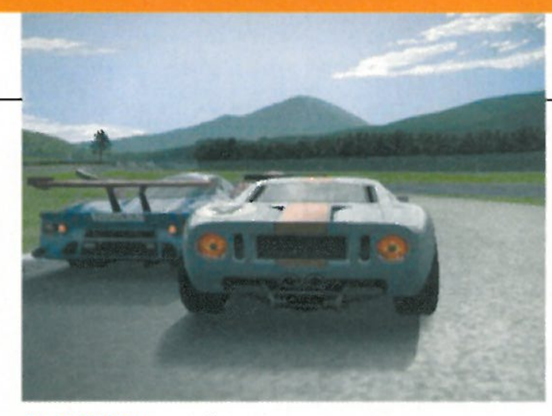
Por si alguno todavía tenía esperanzas, que sepa que Silicon Knights, los que se encargan de hacer el "remake" de «Metal Gear Solid» para GameCube, han declarado que no tienen por ahora ningún plan de hacer una conversión de la segunda parte del juego para esta consola. ¡A lo mejor es que Konami aún no les ha encargado hacer el trabajito!

DOS FERIAS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

Casi al mismo tiempo que escribimos estas líneas se celebran el Tokyo Game Show, la feria de videojuegos japonesa, y el X03, un evento donde se enseñan las novedades de Xbox. En ambas hay gente de Hobby Consolas, así que el mes que viene os daremos todos los datos sobre lo que vimos en ellas.

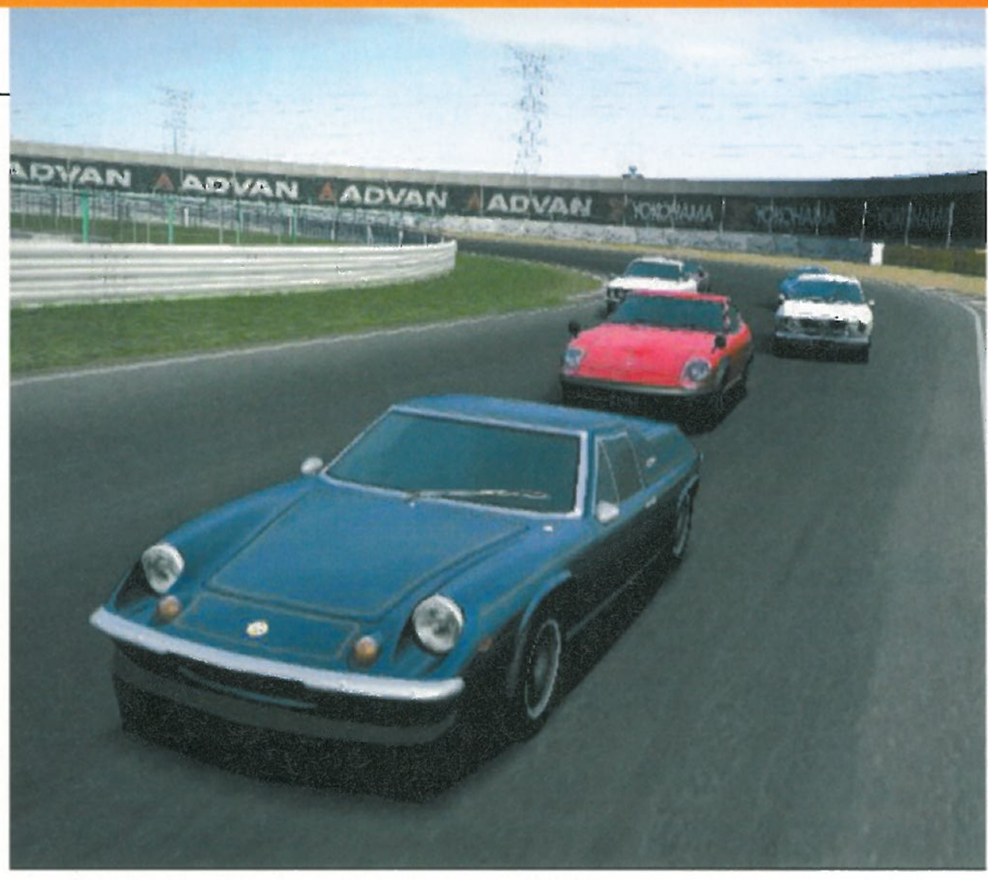
YA HAY MÁS JUEGOS PARA EL «EYE TOY»

¿Os lo estáis pasando bien jugando con la cámara en vuestra PlayStation 2? Pues tranquilos, que habrá diversión



EL CONTROL seguirá siendo muy ajustado a la realidad, así que mucho cuidado con cómo pasáis por las curvas.

LOS GRÁFICOS no ofrecen ninguna duda sobre su calidad, que alcanzará las cotas más elevadas en un videojuego.



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los rivales en el juego offline será mejorada para evitar que los coches vayan siempre en grupo, aunque la revolución vendrá cuando los rivales sean usuarios de todo el planeta.

tieron comprobar lo bien que se mueven los coches en los increíbles escenarios -con más de 100 circuitos-, donde los efectos gráficos, reflejos y partículas resultaban espectaculares.

Ahora bien, la gran novedad del título será el poder jugar por fin partidas online, en un modo de juego que nos permitirá competir un máximo de 6 personas en cada carrera. ¡Preparaos para alucinar con las competiciones más realistas que hayáis probado! *

! UN ECTS MUY MOVIDITO. Los días 27 a 29 de agosto los pasamos en Londres disfrutando de esta Feria, jugando con los cientos de juegos disponibles, haciendo entrevistas... y ligando azafatas. ¡Lo normal!

para rato, porque Sony ha anunciado oficialmente la salida a la venta de «EyeToy: Groove» en diciembre, un nuevo juego de baile que hará uso de la cámara USB para PlayStation 2.

CANCELADO «TREASON OF ISENGARD»

Vivendi acaba de anunciar que ha cancelado el desarrollo de «The Treason of Isengard», el juego basado en el libro de "El Señor de los Anillos", por su deficiente calidad técnica.

UBI TRAERÁ EL NUEVO «EVERQUEST» A PS2

Los fans del rol pueden alegrarse, ya que Ubi Soft ha ha comprado los derechos para traer en febrero de 2004 a Europa el juego «Champions of Norrath: Realms of EverQuest», última parte de los RPG basados en el alucinante universo de «EverQuest».

DONKEY KONG PONDRÁ EL RITMO EN GC

Nintendo ha anunciado que el próximo juego de Donkey Kong para GC será un título musical llamado «Donkey Konga», en el que tendréis que enfocar todos vuestros sentidos en tocar la batería con este carismático personaje. Saldrá en primavera.

«MARIO Y LUIGI RPG», MÁS ROL PARA TU GBA

A principios de 2004 llegará a la portátil de Nintendo la tercera parte de la conocida saga rolera «Mario RPG», que estará protagonizada por los dos hermanos fontaneros, quienes contarán con la ayuda de... ¡Bowser!

PACK ESPECIAL-XBOX Y PS2

¡Los mafiosos van a unir sus fuerzas!

«GTA Vice City» y «GTA III» se venderán juntos en un pack.

Rockstar va a poner a la venta un apetitoso pack que incluirá los juegos «GTA III» y «GTA Vice City». Es una gran noticia para los usuarios de PS2... ¡y también para los de Xbox, que por fin van a poder disfrutar de estos juegazos! (aquí os mostramos la carátula, por si no os lo creéis). De momento no hay fecha ni precio del juego en nuestro país. *

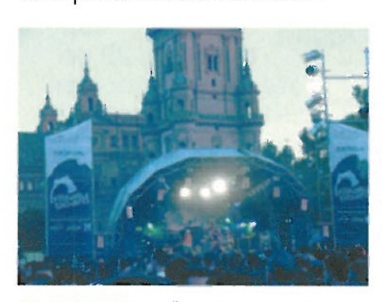
PRESENTACIÒN-ESPAÑA

Lara Croft, Tony Hawk, Sonic... ¡están todos metidos en tu N-Gage!

Nokia presentó en Sevilla su nueva consola N-Gage, una portátil que estará disponible el próximo 7 de octubre. Nosotros fuimos, la probamos, ¡y os contamos qué nos pareció!

¿300 toneladas de nieve en verano y en Sevilla? Pues sí, y no se debió a un raro fenómeno climatológico, sino a Nokia y su "Totally Board", un espectacular evento que sirvió de escenario para la presentación de N-Gage, la nueva consola portátil. Nosotros no tardamos en "viciarnos" con ella, y nos sorprendió por la calidad gráfica de los juegos. La lista de títulos que llegarán en breve incluye éxitos como «Tomb Raider», «Splinter Cell» o «Virtua Tennis», y compañías como Electronic Arts ya han confirmado que programarán para ella. El mes que viene os la presentaremos a fondo.

MIGUEL ÁNGEL se lanzó a por «Tony Hawk» en cuanto tuvo oportunidad. ¡No se separaba de él ni con agua caliente!



EL EVENTO tuvo "snowboarders" y la actuación de grupos como M-Clan.

LARA CROFT Y TONY HAWK, vivirán nuevos retos en esta consola. Como veis, los gráficos serán totalmente en 3D.

TODO LO QUE NECESITAS SABER SOBRE LA CONSOLA

¿CUÁNDO ESTARÁ DISPONIBLE?
N-Gage saldrá a la venta el **7 de Octubre**

¿HAY ALGÚN PACK ESPECIAL?
Sí, junto a la consola y todos los accesorios, el pack de salida incluye **un kit manos libres** y una **Memory Card de 32 MB**, además del juego **«Flo Boarding»**, un simulador de "snow" al que podemos jugar online.

YA, PERO... ¿QUÉ ME DICES DE LOS PRECIOS?
N-Gage costará **300 euros**, mientras que el precio de los cartuchos de **juegos** oscilará **entre 30 y 50 euros**.

¿Y LOS JUEGOS EN QUE SOPORTE VIENEN? ¿SÓLO EN CARTUCHO, O ME LOS PUEDO DESCARGAR?
Se puede hacer de los dos modos: los juegos vienen en **formato cartucho**, que se introduce en la parte posterior de la consola, pero también **podremos descargar nuevos contenidos**, como niveles o trucos.

¿Y CON QUÉ JUEGOS DICES QUE SALE N-GAGE?
La consola se lanza con una avanzadilla de **10 títulos:** «Tomb Raider», «Super Monkey Ball», «Pandemonium», «Sonic N», «Moto GP», «Major League Basseball», «Puyo Puyo», «Puzzle Bobble», «Tony Hawk» y «Virtua Tennis». A ellos se unirán en Navidad otros como «Red Faction», «Rayman 3» o «Splinter Cell».

PERO A VER, ¿ES UN MÓVIL O UNA CONSOLA?
Es ambas cosas, ¡y muchas más! Además de ser una consola portátil de última generación, N-Gage es un móvil con tecnología "Blue Tooth" para multijugador, puede reproducir MP3 y radio, enviar e-mails, tiene tonos polifónicos, graba vídeos de los juegos...

INTERNET ON LINE

Sony fabricará sus propios chips

Contrario a los rumores que la vinculaban a la empresa nVidia, Sony ha asegurado que serán ellos mismos, con su tecnología y experiencia, los que diseñarán su propia tecnología para la futura PS3.

Lara se pasa al mundo del móvil

Aunque ya sabíamos que Lara se iba a dar una vuelta por el Nokia N-Gage, hemos oído que también tiene prevista una aparición en todos los móviles con Java, con «Tomb Raider: The Osiris Codex», de una compañía llamada Iomo.

Descubre la nueva web de Xbox Live!

Los usuarios conectados a Xbox Live! ya podéis usar la nueva web para Xbox: www.xbox.com/es. Allí podéis ver qué amigos o rivales hay conectados en ese momento, ver rankings mundiales, invitar a una partida, etc., y todo sin necesidad de tener la consola conectada a la red.

Bájate un nivel de «Wolfenstein»

"Chateau", el último de los 3 niveles ocultos de «Return to Castle Wolfenstein» (Xbox), ya está disponible para todos los usuarios de Xbox Live! mediante una fácil descarga desde las opciones del juego.

La "e-moción" de los juegos de Namco

A partir de ahora, quienes tengáis un móvil Java con el operador Movistar tendréis acceso a algunos de los grandes clásicos de Namco, como «Pac-Man», y otros.

«Toca» es ¡online!

Codemasters ha anunciado la reedición de su aclamado «Toca Race Driver» para Xbox, con gráficos mejorados, 42 coches, 38 circuitos, y una gran novedad: el juego por Internet a través de Xbox Live!

WEB DE MODA

www.whatisthematrix.warnerbros.com

Si queréis ver el trailer oficial de la tercera parte de "The Matrix", sólo tenéis que pasaros por esta página de internet, en la que lo podéis descargar en distintos tamaños.

Y también:
- www.jagex.com
- www.rockstargames.com/manhunt
- www.sega-europe.com/otogi

en voz baja

por javier abad

¿Qué tal chicos?, ¿cómo ha ido la vuelta al cole/instituto/universidad/ "curro", etc.? Mal supongo, así que intentaré alegraros la vida con unos cuantos rumores de esos que tanto os molan. El primero habla de **Hideo Kojima,** que ha dejado caer alguna pista de que **«Metal Gear Solid 3: Snake Eater» podría ser el último juego de la saga que dirija.** ¿Significa esto que no habrá más? Pues eso me gustaría saber a mí... ¡y a muchos millones de jugones!

Más cositas: aunque Nintendo no demuestra precisamente mucho entusiasmo con el tema del juego online, **acaba de firmar un acuerdo con AOL (America Online)** para que le proporcione la tecnología necesaria para montar partidas en internet. ¿Títulos? No han soltado prenda, pero sabiendo lo fieles que son en la Gran N a sus clásicos, **se me hace la boca agua pensando en un «Mario Kart Online», «F-Zero Online» y hasta «Pokémon Online».**

Ken Kutaragi, el creador de PlayStation, ha sugerido que **PS3 será compatible con los juegos de PS2 y PSone.** Además, que no os extrañe si PSP, la consola portátil de Sony, nos llega con accesorios para **convertirse en teléfono móvil o cámara digital.** ¡Menudo invento!

Todavía me cabe uno más: dicen que **«Half-Life 2»** será exclusivo de Xbox... entre las consolas de esta generación, pero **llegará a PS3 y a la sucesora de GC.** ¿Será verdad?

«HALF-LIFE 2» ¿El primer juego para PS3 y la nueva consola de Nintendo? Veremos...

PREMIOS-LONDRES

Ni Rosa, ni Beth, lo mejor de Europa es...

Estos son los mejores juegos, compañías y consolas de la feria ECTS de este año.

El reciente ECTS no sólo sirvió para probar los mejores juegos que van a llegar en los próximos meses, sino también para premiar la labor de las diferentes compañías en distintas categorías. Este año, el gran triunfador de la feria ha sido «XIII», el shoot´em up subjetivo de de Ubi Soft, que se llevó los premios al mejor juego para consola y mejor juego absoluto. Además, Xbox ganó el premio a la mejor consola del año. ¡Felicidades!

LOS PREMIOS DE LA FERIA

- Mejor consola del año: **XBOX**
- Mejor compañía del año: **NINTENDO**
- Mejor juego para consola: **«XIII», de Ubi Soft**
- Mejor juego para portátil: **«ADVANCE WARS 2», de Nintendo**
- Mejor juego absoluto: **«XIII», de Ubi Soft**

«XIII», DE UBI SOFT fue considerado el Mejor Juego del ECTS. ¡Por cierto, el que recoge el premio no es Kagotani!

XBOX fue nombrada Mejor Consola del Año, de ahí la sonrisa del representante de Microsoft. Y también por la rubia, claro.

¡Qué flash!

"Debido a que nos han surgido ciertos problemas técnicos entre las redes japonesas y las europeas, existe la posibilidad de que «Resident Evil Outbreak» no permita el juego online en Europa, pero estamos trabajando al cien por cien por evitarlo a tiempo."
Ben Le Rougetel, PR Manager de Capcom Europa, durante el ECTS

PRÓXIMO LANZAMIENTO-PS2 Y XBOX

¡Quieto, pon las manos sobre el pad!

En noviembre podremos emular a los mejores equipos de las fuerzas especiales con «Swat GST». ¿Listos para la acción?

Siguiendo la moda de títulos como «Socom» o «Desert Storm II», Vivendi se va a estrenar en el mundo del combate táctico con «Swat GST», un título que nos meterá en la piel de un equipo de asalto. El juego estará ambientado en el año 2016, cuando los terroristas y los delincuentes comunes harán de las suyas por todo el planeta. Nuestra misión será avanzar con una vista en primera persona junto a otros miembros del escuadrón, a los que podremos dar órdenes con el mando o con la voz, si tenemos un auricular como el de «Socom». Habrá muchas armas, realismo a tope, algo de infiltración y todo aquello que hace que los aficionados al combate se "flipen" de verdad... ¿Os mola el planteamiento? Pues el mes que viene lo analizaremos.

UN GRUPO DE ÉLITE se enfrentará a los terroristas en las distintas misiones de este juego de acción táctica.

Y LLÉVATE GRATIS

Opción 1 **matriculación, cadena antirrobo** y **casco integral FILA Easy 01** con sistema de ventilación, cierre de apertura rápida y pantalla antirrallado.

Opción 2 **matriculación y alarma** electrónica con telemando.

Opción 3 **reloj-cronómetro Gilera y alarma** electrónica con telemando.

Es una promoción de la Red de Ventas Piaggio válida desde el 01/09 al 31/10 de 2003. No acumulable a otras promociones. El tiempo de entrega de alguno de los regalos está sujeto a la disponibilidad de los mismos.

FERIA PS2-MADRID

Llega el Paraíso de los usuarios de PS2

Del 17 al 19 de octubre, Sony mostrará en Madrid las últimas novedades de su consola en la "PlayStation Experience".

LA ENTRADA costará 6 € al día, y habrá un bono de 14 € para los tres días.

Si queréis ver y probar los juegos que arrasarán en los próximos meses para la 128 bits de Sony, acercaos todos al Palacio Vistalegre de Madrid los próximos días 17 al 19 de octubre, porque allí Sony montará durante ese fin de semana su conocida feria PlayStation Experience.

Allí os encontraréis 500 consolas a vuestra disposición, con más de 100 juegos colocados por géneros, entre los que no faltarán bombazos como «Gran Turismo 4», «FIFA 2004», «MGS3», «Terminator 3», «El Retorno del Rey», «Colin McRae 04» y muchos más. Además habrá eventos, concursos, música, cine y deportes, para que todos os lo paséis de miedo.

EN LONDRES la feria se celebró hace unas semanas, y tuvo un gran éxito de público gracias a sets de juego tan chulos como el de «Formula One 2003».

PARA ASISTIR tendréis que sacar una entrada en las taquillas o en el servicio de entradas de El Corte Inglés. Títulos como «El Retorno del Rey» estarán a vuestra disposición allí dentro.

ects 2003

LANZAMIENTO-GC

¡Pisa a fondo y adelanta al fontanero!

En noviembre podremos correr con «Mario Kart».

EN EL ECTS nos dejaron probar el juego montados en unos karts. ¡Fue la monda!

Uno de los juegos más esperados de Nintendo está a punto de ver la luz: «Mario Kart Double Dash!», la secuela del famoso juego de karts, saldrá en noviembre. Habrá 16 personajes para elegir, con la novedad de poder jugar con dos de ellos en un solo kart (uno conduciendo y otro disparando), y podremos participar en varios modos, entre ellos uno multijugador para ¡8 personas! con dos consolas.

ects 2003

ANUNCIO-XBOX

Os dejaréis "media vida" frente a vuestra consola

Ya es seguro: «Half Life 2», el mítico juego de PC, tendrá una versión en Xbox.

«Half Life 2», la secuela de uno de los mejores shoot'em up subjetivos para PC y consola, se llevó en mayo el premio al mejor juego del E3. Por eso no es extraño que los usuarios de Xbox estuvieran expectantes ante la posibilidad de que este juego fuera a recibir o no una versión para su consola. Pues bien, tenemos buenas noticias, ya que en el ECTS, Valve, la compañía que lo está programando, confirmó definitivamente que está preparando una versión para la consola de Microsoft, aunque dijeron que no podrían dar más detalles ni fechas hasta el próximo E3. Así que la espera será larga...

ESTE SHOOTER SUBJETIVO tendrá uno de los apartados técnicos más avanzados de la historia. ¡Los usuarios de Xbox pueden ir sacando el cava para brindar!

namco
*
*
*Armas no disponibles en el juego.
XBOX
soulcalibur2-es.com
16+
www.pegi.info
Combate con el mayor arsenal de armas en la historia de los juegos de lucha.
PlayStation 2
Domina tu arma o muere.
PlayStation 2

¿Sabes cual es el territorio donde más PlayStation 2 se han vendido hasta el momento?
RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

EN DESARROLLO–PS2

Un shoot'em up de otro planeta

El género de los shooters online se va a revolucionar con «Killzone».

Sony prepara un nuevo shoot'em up subjetivo para PS2 ambientado en el futuro, pero inspirado en los escenarios de las batallas más conocidas del siglo XX (Stalingrado, Vietnam, etc.). ¿Su nombre? «Killzone», y su fecha de salida, el año que viene. El juego, al que algunos califican como "el «Halo» de PS2", estará protagonizado por un escuadrón de 4 soldados, y permitirá partidas online. No lo perdáis de vista, porque puede ser uno de los próximos bombazos para PS2.

«KILLZONE» atesora tanta calidad que algunos ya se aventuran a calificarlo como "el «Halo» de PlayStation 2". Ya lo veremos...

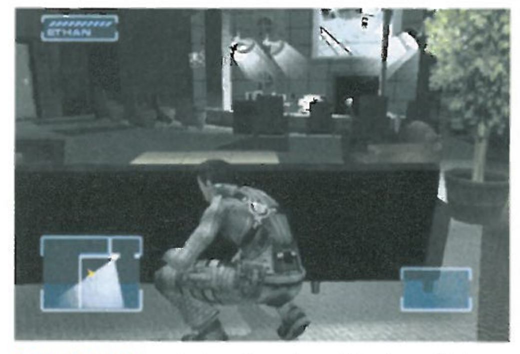
ANUNCIO–PS2 Y XBOX

Difícil, pero no "impossible"

Ya casi tenemos aquí la segunda parte de «Mission Impossible».

Si os flipaba ver cómo Tom Cruise se descolgaba de unas cuerdas o hacía piruetas a lomos de una moto en las pelis de "Mission Impossible", muy pronto podréis meteros en la piel de su personaje, Ethan Hunt, en el juego «Mission: Impossible Operation Surma», que llegará el próximo diciembre a PlayStation 2 y Xbox.

Con el estilo de «Splinter Cell» y «Metal Gear 2», tendréis que usar todas vuestras artes de infiltración, el armamento y un buen puñado de gadgets de alta tecnología en la lucha contra el crimen organizado. En la aventura visitaréis lugares como Roma, Sydney y el Norte de África, todo para desbaratar los diabólicos planes de la organización Surma Corp. ¿Estáis listos para llevar a cabo esta misión -casi- imposible?



ETHAN HUNT será el espía protagonista de un título que seguirá el modelo de los juegos de infiltración.

LA INTELIGENCIA será una de las claves de un juego que también rebosará acción.

CONCURSO–UBI SOFT

¡Mira, salgo en un juego!

¡El ganador de nuestro concurso de «XIII» va a salir en el juego!

¿Recordáis el concurso de «XIII» que organizamos hace unos cuantos números? El ganador fue Álex García, un lector de Barcelona, que se llevó una agenda PDA, una colección de cómics, y, sobre todo, consiguió el enorme privilegio de que uno de los enemigos de este shoot´em up subjetivo luzca su cara. ¡Mola todo! Ahora Ubi Soft, la compañía programadora, nos ha enviado estas imágenes, que demuestran lo flipante que ha quedado el modelo tridimensional de la cara de Álex, realizado con la técnica "cel-shading". Si queréis saber más sobre «XIII», no os perdáis el avance de este número.

ALEX, a la derecha con la revista, será uno de los enemigos de «XIII» (arriba).

EL MODELADO de la cara de Álex ha pasado por varias fases antes de alcanzar el diseño que veis al final de esta secuencia.

Estados Unidos

Allí se han vendido nada menos que 27,5 millones de PS2. En segundo lugar viene Europa con 17,5 millones, y en tercer lugar Japón con 15 millones. ¡El mercado consolero es enorme!

LANZAMIENTOS–TODAS LAS CONSOLAS

Un trío que muy pronto arrasará en las canchas

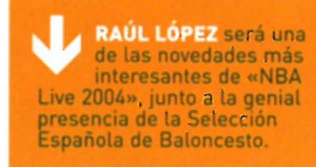
Gracias a «NBA Live 2004», «NBA 2k4» y «NBA Jam», el mejor basket se jugará en nuestras consolas.

La nueva temporada en el deporte "de altura" está a punto de empezar, y con ella llegan los anuncios de las nuevas entregas de las sagas que cada año simulan este deporte. El primero será «NBA Live 2004» de EA Sports, que llegará a PS2, GC y Xbox en octubre. Entre sus mayores atractivos estarán la presencia de Raúl López, Pau Gasol y también... ¡la Selección Española! Y es que el equipo español estará disponible por primera vez -en los modos individual y uno contra uno-, como concesión por haber ganado a USA el año pasado.

Un mes más tarde llegará a PS2 y Xbox «NBA 2k4», de Sega, que al igual que el año pasado, ofrecerá todos los equipos y plantillas actualizados para la nueva temporada, con su conocido control, además del juego online en ambas consolas.

Por último, Acclaim dará la nota divertida con la vuelta de «NBA Jam», que reunirá a 29 equipos actuales y más de 50 de los mejores jugadores de la historia en un alocado torneo formado por equipos de tres jugadores, en los que las risas y la emoción estarán aseguradas.

«NBA 2K4» intentará asaltar el trono del mejor juego de NBA para consola.



RAÚL LÓPEZ será una de las novedades más interesantes de «NBA Live 2004», junto a la genial presencia de la Selección Española de Baloncesto.

«NBA LIVE 2004» llevará el sello de calidad por ser la saga más popular.

«NBA JAM» apostará por unos locos partidos llenos de espectacularidad.

NUEVO MODELO–PS2

Llega la consola cibernética

PS2 está disponible ahora en un color plateado, con dos mandos incluidos.

Si el color negro no es lo vuestro, y por eso no os habíais comprado aún una PS2, ya os vale. Pero ahora podréis compraros la consola sin ningún miedo, ya que Sony acaba de poner a la venta una nueva versión de su máquina en un moderno color plateado.

Pero este modelo no es novedoso sólo en la estética, sino que además contiene un nuevo "chasis" que lleva incorporado el puerto de infrarrojos dentro de la carcasa, de modo que no es necesario acoplar el receptor del mando del DVD para poder utilizarlo. Y para redondear el conjunto, la caja incluye además dos Dual Shock 2 también de color plateado, todo por sólo 229 euros.

LANZAMIENTOS OCTUBRE

	3 OCT	10 OCT	17 OCT	24 OCT
EVERQUEST – PS2 (Rol)	■			
JAK II: EL RENEGADO – PS2 (Plataformas)			■	
TIME CRISIS 3 – PS2 (Disparos)		■		
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER – PS2 (Rol)			■	
BROKEN SWORD III THE SLEEPING DRAGON – PS2 (Aventura)			■	
DESTRUCTION DERBY ARENA – PS2 (Velocidad)			■	
FIFA FÚTBOL 2004 – PS2 (Fútbol)				■
HARRY POTTER QUIDDITCH WC – PS2 (Deportivo)				■
NBA LIVE 2004 – PS2 (Deportivo)				■
NBA JAM – PS2 (Deportivo)				■
XIII – PS2 (Shoot'em up)				■
PHANTASY STAR ONLINE I & II – XBOX (Rol)		■		
BROKEN SWORD III THE SLEEPING DRAGON – XBOX (Aventura)			■	
FIFA FÚTBOL 2004 – XBOX (Fútbol)				■
GLADIATOR – XBOX (Acción)				■
HARRY POTTER QUIDDITCH WC – XBOX (Deportivo)				■
NBA LIVE 2004 – XBOX (Deportivo)				■
NBA JAM – XBOX (Deportivo)				■
DRAGON BALL Z: BUDOKAI – GC (Lucha)		■		
XGRA – GC (Velocidad)		■		
STARSKY & HUTCH – GC (Acción)			■	
F-ZERO GX – GC (Velocidad)				■
FIFA FÚTBOL 2004 – GC (Fútbol)				■
HARRY POTTER QUIDDITCH WC – GC (Deportivo)				■
NBA LIVE 2004 – GC (Deportivo)				■
VIEWTIFUL JOE – GC (Acción)				■
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE – GBA (Rol)			■	
FIFA FÚTBOL 2004 – GBA (Fútbol)				■
HARRY POTTER QUIDDITCH WC – GBA (Deportivo)				■

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

Guía de Pokémon Rubí y Zafiro

Guía para maestros: No os perdáis las nuevas claves, estrategias y pistas que han descubierto para aventuraros en el mundo de Hoenn. La guía que publican recorre paso a paso pueblos y rutas, con mapas detallados de cada zona.

Llegan nuevos Pokémon. Ya se preparan los Pokémon que vienen para GameCube y Advance. Empapaos de «Pokémon Box», «Pokémon Channel», «Pokémon Colosseum»... y alucinad con «Pokémon Pinball».

Game Cube a tope. Menudos bombazos llevan este mes en la revista. Se os va a caer la baba viendo las flipantes pantallas de «Soul Calibur II», «F-Zero GX», «Star Wars Rebel Strike» o «Dragon Ball Z». ¡Lo tienen todo!

→ PLAY2MANÍA

Móntate en el mejor simulador de rallys

Todo sobre Colin McRae. Descubrid las claves del mejor juego de rally para PS2. Además, análisis de «Soul Calibur II», «La Gran Evasión», «Freedom Fighters»...

Suplemento especial. 36 páginas con los mejores juegos basados en película que van a llegar para PS2: «El Retorno del Rey», «Terminator 3», «Buffy Cazavampiros», «007 Todo o Nada», «Tigre y Dragón»...

Guía coleccionable. Todos los secretos de «Kingdom Hearts» al descubierto.

Comparativa juegos de rol: Examinan los mejores juegos de rol de PS2: «FFX», «Kingdom Hearts», «Dark Chronicle», etc.

→ MICROMANÍA

Siente la fuerza

Commandos 3: Destination Berlin. Por fin tienen el gran proyecto de Pyro al alcance de la mano. Se han adelantado unos días al lanzamiento para hacer un exhaustivo análisis.

Jedi Knight: Jedy Academy. Completo análisis del juego más esperado de LucasArts, y solución, paso a paso, para que convertirte en el Jedi más poderoso de la galaxia no sea un problema.

Y además, todas las secciones habituales, noticias, trucos, para que no os perdáis lo más importante del mundo de los juegos de PC. Y, por supuesto, 2 CD ROM repletos de demos, previews y actualizaciones. Más de 1 GB de información. ¡Y todo por sólo 3,95 euros!

→ PLAY2MANÍA GUIAS Y TRUCOS

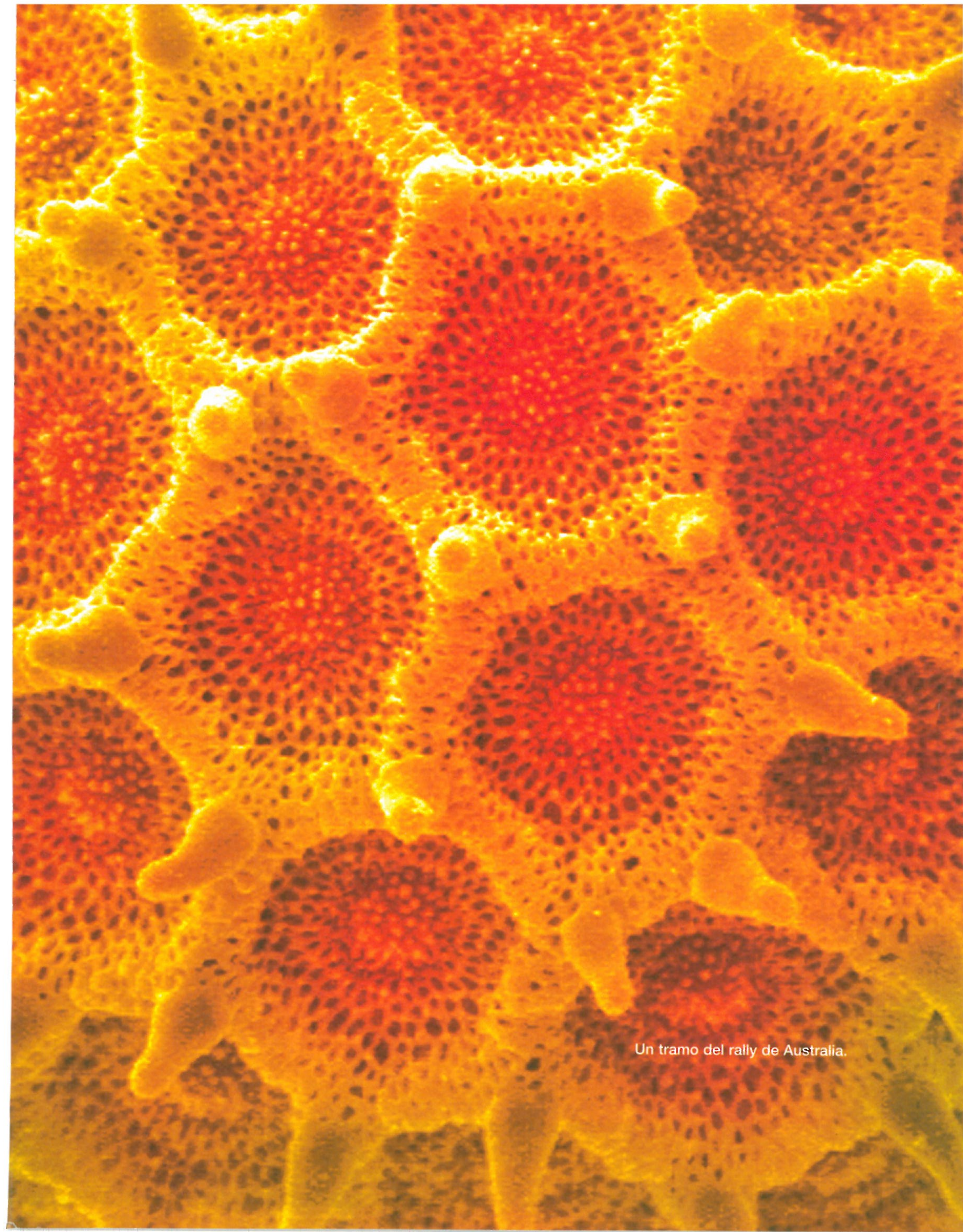
¡Un golpe maestro!

Guía completa para Soul Calibur II. Podéis aprender cómo realizar todos los ataques de todos los personajes y descubrir todos los secretos del modo Maestro de Armas.

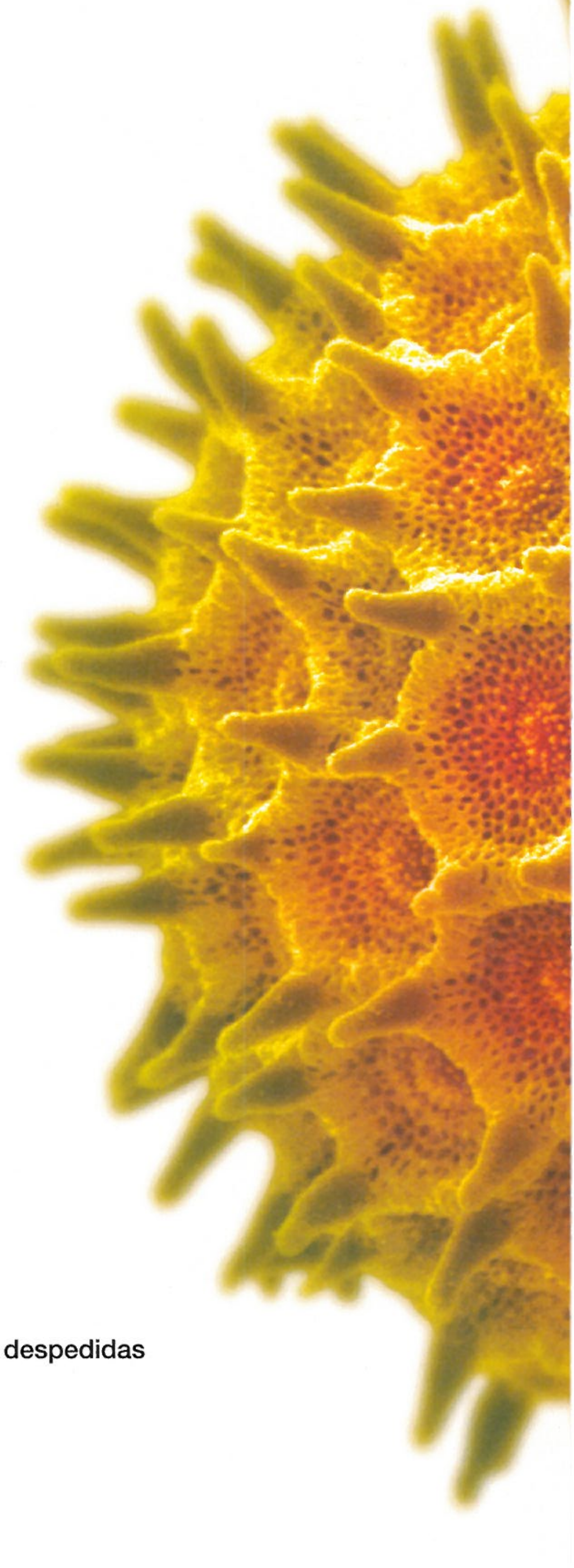
Llega al final de: «Return to C. Wolfenstein», «MGS2 Substance», «Wild Arms 3» y «Syberia».

Y además... 2000 trucos para los mejores juegos de PlayStation 2, 6 mini-guías coleccionables para archivar en las cajas de los juegos y el divertido consultorio de Gertru, con los mejores consejos, estrategias y trucos.

El 30 de septiembre en vuestro quiosco habitual por sólo 4,95 euros.



Un tramo del rally de Australia.



Una de entre los billones de partículas de polvo que salen despedidas de la parte trasera del Subaru Impreza WRX.

"¡Vuelve la bestia!" Revista Oficial PS2.

"El mejor simulador de rallies de la historia." Play2Manía

"McRae jamás había tenido mejor aspecto." Revista Oficial Xbox

■ SHOOTER SUBJETIVO / AVENTURA ■ SCEI ■ Lanzamiento en Japón Ya a la venta ■ Lanzamiento en España Sin confirmar (por desgracia)

aquí Tokio

por christophe kagotani

¡Hola amigos! ¿Qué tal os va? Aquí Christophe Kagotani desde Japón. He oído que el verano ha sido muy caluroso en Europa, pero aquí, en cambio, ha llovido muchos días. Lo bueno de eso es que así **los programadores han estado más tiempo "encerrados" trabajando duro en sus juegos.** De todas formas, la lluvia no impidió que me pasara por el mega-concierto de la banda "Sazan All Stars" y me sacara esta foto usando mi nuevo móvil megapixel. ¡Funciona muy bien!

Este mes os traigo dos juegos para PS2 con una ambientación terrorífica. Por un lado, **«Hungry Ghosts», una novedad que pinta de maravilla, y por otro, todo un clásico como «Castlevania»**, que se prepara para hacer su debut en la consola negra de Sony.

Ya sé que en España estáis esperando ansiosos a que llegue el nuevo «Pro Evolution 3». Por si os sirve de algo, os diré que el juego, que aquí se llama **«Winning Eleven 7», vendió casi 700.000 unidades en su primera semana de lanzamiento.** ¡Brutal!

Una de las noticias que más comentarios han despertado este mes por aquí han sido los datos de ventas de consolas, porque **por primera vez en muchos meses, hubo una semana en la que GameCube logró vender más unidades que PS2.** ¿La razón?

ESCAPAR DE UN INFIERNO al que no sabemos cómo hemos llegado es el objetivo del juego. Al final nos espera nuestro destino: una nueva oportunidad o la condenación eterna.

ACCIÓN EN EL AVERNO

HUNGRY GHOSTS

Si pensabais que habíais pasado calor en vuestro apartamento de Torrevieja, imaginad lo mal que lo estarán pasando los protagonistas de este tétrico juego, que están atrapados en el mismísimo Infierno. ¡No es raro que busquen la puerta de salida!

LA HISTORIA

Entre almas perdidas

UNA HUMANIDAD CONDENADA al castigo eterno puebla este juego. Muy pocos hombres llegan al Cielo, mientras que la gran mayoría va al Infierno al morir. Sin embargo, existe la leyenda de que hay un modo de volver a la vida: una puerta que lleva de vuelta al mundo normal. El protagonista que elijamos, Christopher o Christine, buscará esa puerta, y al atravesarla el Juicio Final le enviará a la perdición definitiva o a una nueva vida.

EL SISTEMA DE JUEGO

Pensar cada paso

LA FUSIÓN ENTRE VIOLENCIA Y ESTRATEGIA es la gran clave. El desarrollo básico es el de un "shooter" subjetivo, pero tiene también un montón de componentes que lo convierten prácticamente en una aventura: al empezar el juego no sabemos qué hacer, así que hay que hablar con las almas perdidas, buscar objetos, abrir puertas... Cualquier elemento puede ser una pista para avanzar. En muchos momentos tendemos que elegir qué ítems recoger o con quién hablar, y según nuestras decisiones variará el desarrollo y hasta el final del juego. Hay que pensar antes que actuar.

LOS GRÁFICOS

Un mundo de pesadilla

LA ANGUSTIA NOS RODEA mientras avanzamos en el juego. Todos los escenarios están inmersos en una agobiante penumbra, independientemente de que sean zonas abiertas o cerradas. Por supuesto, los juegos de luz, las sombras e incluso la neblina juegan un papel fundamental en la tarea de meternos el miedo en el cuerpo. Eso por no hablar de los personajes de este particular infierno: demonios, mantos con guadañas y almas en pena, todos muy bien modelados y con un aspecto aterrador, que nos han recordado el pavor que pasamos con «Project Zero». ¡Y todo visto en perspectiva subjetiva!

«« LA AVENTURA Y LA ACCIÓN SE FUNDEN EN UN JUEGO ATERRADOR, DONDE NUESTRO DESTINO DEPENDE DE NUESTRAS PROPIAS DECISIONES »»

MONTONES DE ÍTEMS y personajes aparecen, pero realmente ninguno es imprescindible para finalizar el juego. En función de con los que interactuamos ocurren unos eventos u otros.

SU CREADOR

SE LLAMA TOKURO FUJIWARA, es un antiguo miembro de Capcom, y aunque su nombre no os suene, suyo es «Ghouls´n Ghosts», y también ha participado en sagas tan conocidas como «Megaman» o «Tombi», ya en PSone. Su trabajo más reciente es «Extermination» (imagen de la derecha), para PS2. Ahora, al frente del grupo DeepSpace, acaba de lanzar en Japón este juego tras 10 años de trabajo.

■ AVENTURA ■ KONAMI ■ Lanzamiento en Japón **Inicio de 2004** ■ Lanzamiento en España **¿Llegará antes del próximo verano?**

aquí Tokio

Pues el lanzamiento de **«Tales of Symphonia», el juego de rol de Namco** del que os hablé hace un par de meses. Está claro que para triunfar en Japón no hay nada mejor que hacer un RPG.

Y ya que hablamos de juegos de rol, tengo noticias frescas de **Square Enix, porque acaban de anunciar que estas Navidades van a lanzar en Japón «Final Fantasy X2 International + Last Mission».** En realidad, se trata de la misma versión del juego que va a salir en EEUU, con diálogos en inglés, alguna misión extra y escenas que no estaban en el original. Por su parte, «Last Mission» es un disco de bonus que contiene todas las secuencias del juego.

Para despedirme, os voy a hablar de dos de las ferias de videojuegos más importantes por estos lares. La primera es el **AM Show (Amusement Machine Show),** la feria de recreativas que se acaba de celebrar en Tokio. Entre los títulos que pudimos ver allí estaban **el esperadísimo «OutRun 2» de Sega,** «Xero», un juego de acción de Tecmo que permitirá partidas online entre distintos salones recreativos, y «Guilty Gear Isuka», una nueva entrega de esta saga de lucha de Sammy. **La otra feria de la que os quería hablar es el Tokyo Game Show,** que ya estará en marcha justo cuando leáis estas líneas. No os quepa duda de que en el próximo número os hablaré de las novedades de las principales compañías niponas. ¡Nos vemos!

«OUTRUN 2» fue uno de los juegos más destacados que se vieron en el AM Show.

EL PODER DE LA CRUZ: un ataque clásico de la saga «Castlevania», que regresa con fuerza junto a todos los elementos de la serie en este juego de acción.

A LA CAZA DEL VAMPIRO

CASTLEVANIA

¡Cuidado conmigo, que se me han puesto los dientes largos! Los chicos de Konami me han enseñado «Lament of Innocence», el nuevo «Castlevania», ¡que por fin trae la saga a PS2! Y a decir verdad, parece que las 3D les sientan bien a estos vampiros...

SISTEMA DE JUEGO

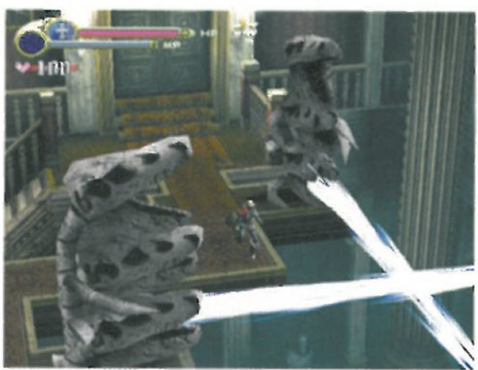
Acción 3D en una aventura gótica

EL REGRESO DE «CASTLEVANIA» será una mezcla de elementos clásicos de la serie, que sus programadores han querido respetar a toda costa, con la nueva tendencia de juegos de acción como «Devil May Cry».Tomaremos el papel de Leon Belmont, el patriarca de la saga de cazavampiros, e iremos al rescate de su novia, que está en manos de Drácula. Leon deberá recorrer un enorme castillo lleno de trampas y, cómo no, de monstruos. En las peleas nos atacarán montones de enemigos para probar nuestro látigo, y nuestro héroe tendrá que cargárselos enlazando combos y ataques.

LAS ARMAS

Un látigo ya clásico

EL LÁTIGO ha sido el arma clásica en todos los «Castlevania». Leon le sacará provecho contra los monstruos que le acosan, pero también podremos darle otros usos: por ejemplo, nos servirá para columpiarnos "a lo Indiana Jones" y cruzar de una plataforma a otra. El regreso de la saga traerá también nuevas armas, como una espada, movimientos especiales, hechizos o las clásicas armas secundarias: la cruz, el agua sagrada, un hacha... ¡Sólo faltará tener un par de cabezas de ajo! Pero como me dejaron claro en las oficinas de Konami, la capacidad para crear efectos gráficos de PS2 se dejará notar en estas armas y en los ataques mágicos.



« NUESTRO OBJETIVO SERÁ ACABAR CON DRÁCULA, OCULTO EN UN ENORME CASTILLO PLAGADO DE PELIGROSAS TRAMPAS Y CIENTOS DE MONSTRUOS »

LOS JEFES FINALES van a ser versiones actualizadas de los clásicos de la serie. la Hidra, Drácula o la Medusa están deseando probar nuestro látigo.

LOS ESCENARIOS

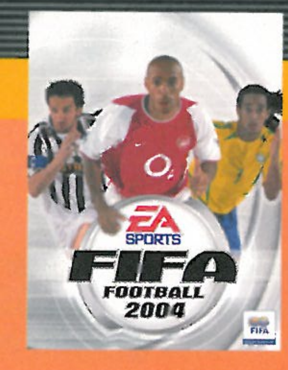
Arte siniestro y muchas trampas

AL PRINCIPIO DEL JUEGO, Leon podrá escoger entre cinco entradas distintas, y cada una llevará a un ala distinta del castillo: una catedral, un laboratorio, el jardín, un teatro y una mazmorra. Los cientos de habitaciones de cada sección tendrán la decoración decadente de la saga, con candelabros, cuadros o tapices. Pero cuidado, porque habrá trampas en muchas salas. Así se unirá un potente motor 3D con unos escenarios fácilmente reconocibles por los fans de la saga.

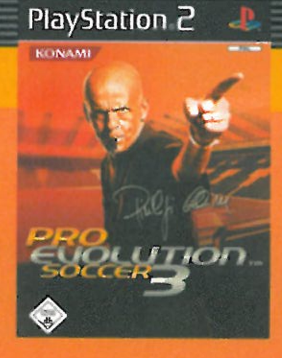
UN EXPERTO A CARGO DE LA SAGA

KOJI IGARASHI, este tipo tan serio que veis en la foto, es el director de «Castlevania: Lament of Innocence». Además de participar en este proyecto, Igarashi ha creado también algunos de los grandes títulos de esta conocida serie, como «Bloodline» (Mega Drive), «Symphony of the Night» (PSone), o el reciente «Aria of Sorrow» (GBA). ¡Es todo un experto en vampiros!

REPORTAJE
«FIFA 2004» vs «Pro Evolution 3
EL PARTIDO DEL SIGLO
LOS DATOS QUE DEBÉIS CONOCER
Lanzamiento de los juegos: finales de octubre.
Formatos para los que salen: «FIFA» en PS2, Xbox y GameCube. «Pro Evolution» sólo en PS2.
Compañías: EA Sports («FIFA») y Konami («Pro»).
Precedentes: «FIFA» siempre ha sido el más vendido, y «Pro» el que suele cosechar mejores críticas.



VS.



FIFA 2004 vs. PRO EVOLUTION SOCCER 3

¿CUÁL SERÁ EL MEJOR?

Como todos los años, el duelo está servido. Las dos sagas balompédicas más prestigiosas están a punto de lanzar sus nuevas entregas. Así pues, y aunque aún queda un mes para que salgan a la venta, hemos decidido ser los primeros en mostraros qué es lo que ofrecerá cada uno de ellos, para que podáis elegir a vuestro favorito antes que nadie.

GRÁFICOS

Lo primero en lo que nos fijamos al echar un partido en nuestra consola es en el apartado gráfico: que si Raúl (virtual) se parece a Raúl (de carne y hueso), que si los estadios molan... Esto es lo que ofrecerán en materia gráfica ambos simuladores.

FIFA 2004 vs. PRO-EVOLUTION 3

Diseño de los jugadores

EN «FIFA» DESTACARÁ el mimo con que estarán representadas las equipaciones de los jugadores, pues podremos apreciar desde el escudo del equipo hasta la publicidad que lucirán las camisetas. ¡Y ojo a las caras, pues los jugadores más importantes de cada club (Ronaldinho, Beckham...) serán clavados a los reales! Eso sí, el modelado del cuerpo de los jugadores podría ser mejor. No es que sea malo, ni mucho menos, pero lo cierto es que tampoco va a evolucionar demasiado con respecto a la entrega anterior.

EN «PRO EVOLUTION» el aspecto físico de los futbolistas será alucinante y muy realista, mejor que en «FIFA». Aparecerán muy detallados, bien proporcionados y no pararán de gesticular durante los encuentros. ¡Hasta los árbitros tendrán un acabado impecable! Sin embargo, las caras de los jugadores y sus equipaciones flojearán un poco. A las últimas les faltará algo más de detalle (sobre todo en las camisetas), mientras que las caras de los futbolistas más importantes darán una de cal y otra de arena.

Animaciones y Estadios

ANIMACIONES La elegancia con que los jugadores realizarán los regates (veremos bicicletas, recortes y demás sutilezas) se llevarán la palma en este sentido. Muy bonito, sí señor. Además, los guardametas efectuarán unas estiradas preciosas para detener los remates de los delanteros. Eso sí, al realizar sprints los jugadores harán un gesto un tanto raro.

ESTADIOS Habrá infinidad de estadios disponibles en el juego. Veremos los más representativos de cada país, todos reales, con cuatro recintos españoles a la cabeza: Santiago Bernabéu, Camp Nou, Mestalla y el Calderón. Todos tendrán un aspecto impecable.Por poner una pega, el terreno de juego no sufrirá desperfectos durante los partidos, parecerá hierba artificial.

ANIMACIONES En líneas generales, todas las animaciones que veremos en este juego serán impresionantes. Además, hasta el 80% de éstas serán totalmente nuevas con respecto a la edición del pasado año, todo un detalle por parte de los desarrolladores. Nuestra favorita es una en la que el jugador que va a controlar el balón hace un sombrero al rival. ¡Genial!

ESTADIOS La variedad de estadios que tendrá el simulador de Konami también será muy destacable. Allí estarán todos los que ya incluía la edición anterior, a los que se sumarán otros cinco nuevos, como Delle Alpi, Stamford Bridge o el Sapporo Dome, para formar un total de 20. Su modelado, además, será muy fiel a la realidad, aunque unos pocos serán más bien imitaciones.

LA COSA PROMETE ESTAR MUY REÑIDA EN EL APARTADO GRÁFICO. «PRO» PARECE ALGO MEJOR EN LAS ANIMACIONES, PERO «FIFA» TOMA VENTAJA EN ASPECTOS TAN IMPORTANTES COMO LAS EQUIPACIONES Y EL PARECIDO FÍSICO DE LOS FUTBOLISTAS.

JUGABILIDAD

La diferencia entre un buen juego de fútbol y un excelente simulador puede venir marcada por un par de apartados muy concretos: el control y el desarrollo de los partidos. Estos dos juegos proponen dos estilos diferentes.

FIFA 2004 vs. PRO-EVOLUTION 3

Control

FIFA 2004 contará con un sistema de control revolucionario. Gracias a él podremos dar pases más precisos y, atentos, controlar a más de un jugador a la vez. Esta opción nos permitirá desmarcarnos, hacer un dos contra uno al rival para recuperar el balón o realizar paredes con facilidad. ¡Puede ser la bomba! Por contra, a la hora de regatear el juego no nos lo pondrá tan fácil como en el «FIFA» del año pasado.

PRO EVOLUTION va a ofrecernos un sistema de control casi calcado al de las anteriores entregas, lo cual es una garantía de comodidad y brillantez. Aún así el juego incluirá alguna novedad, sobre todo a la hora de hacer regates, pues nos brindará un mayor número de posibilidades para driblar al contrario. La inercia de los jugadores tras realizar un sprint seguirá resultándonos un pelín molesta.

Desarrollo de los partidos

EL ESTILO ARCADE –clásico de la saga– seguirá reinando en el nuevo «FIFA», aunque sin dejar de lado su parte de simulador. Por lo tanto, nos resultará relativamente fácil realizar toda clase de jugadas y pases, lo que atraerá a cualquier tipo de jugón, sea experto o no. Eso sí, lo de lograr victorias será otra cosa. El ritmo de los partidos nos ha parecido un pelín lento, aunque esto puede ser mejorado.

LA SIMULACIÓN pura volverá a ser la clave de «Pro Evolution». Una vez más, el juego estará totalmente orientado a los más puristas, pues costará bastante realizar jugadas con fluidez, y mucho más conseguir batir a los guardametas. Vamos, igualito que en el fútbol real, y esa es de hecho su gran baza como simulador. Como es lógico, todo esto lo hará un tanto inaccesible para los novatos.

Jugadas de estrategia

EL SISTEMA para lanzar faltas, córners y saques de banda será totalmente rediseñado en esta nueva entrega. Ahora resultará mucho más fácil calcular la fuerza de golpeo -se podrá elegir a qué zona del balón queremos dar para que coja efecto- y medir la distancia a la que está la barrera. Veremos un montón de goles de falta directa. Los corners parecen más liosos, sobre todo a la hora de rematar.

LA PROPUESTA de «PES 3», al contrario que en «FIFA 2004», no cambiará demasiado respecto a versiones anteriores a la hora de lanzar faltas y córners. Lo único que notaréis es que habrá que ser un poco más precisos a la hora de calcular la fuerza de golpeo del balón. Cuando vayamos a sacar fueras de banda sí que vamos a notar un cambio... a peor: casi siempre perderemos la posesión de la pelota.

COMO YA ES COSTUMBRE, «FIFA» OFRECERÁ UNA ESTILO MÁS ARCADE, Y CUALQUIERA PODRÁ DOMINARLO DESDE EL PRIMER MOMENTO. POR SU PARTE, «PES» SEGUIRÁ APOSTANDO POR LA SIMULACIÓN MÁS PURA, MÁS INDICADA PARA LOS EXPERTOS.

EQUIPOS Y TORNEOS

Un buen simulador de fútbol debe contar con una amplia oferta de ligas y torneos. Además, también es muy importante que incluya a mayor cantidad de equipos de todo el mundo para poder organizar torneos mundiales.

FIFA 2004 vs. PRO-EVOLUTION 3

Equipos

LOS NÚMEROS que manejará «FIFA 2004» serán alucinantes. En el juego encontraremos más de 16 ligas distintas de todo el mundo (incluida la nuestra, de Primera y Segunda división), unos 350 clubes, todas las selecciones nacionales que podáis imaginar y más de 10.000 jugadores. Y, gracias a las licencias, todos los nombres serán reales. En este sentido, no se le podrá pedir más.

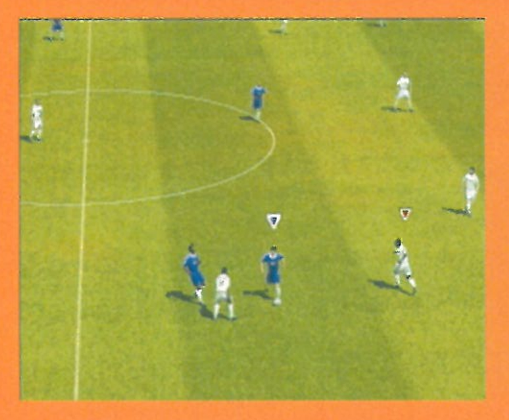
LA OFERTA de «Pro» será la siguiente: 60 clubes (8 españoles) estarán presentes de inicio en «PES3 », a los que se sumarán otras 60 selecciones nacionales más, por supuesto, las más importantes a nivel mundial. Eso sí, al carecer de licencias oficiales, ninguno de los clubes de fútbol tendrá nombre real, mientras que sólo los jugadores europeos lucirán sus nombres verdaderos.

Torneos

LA CANTIDAD DE TORNEOS, ligas y campeonatos a los que podremos jugar en este título será enorme. Por supuesto, estará la posibilidad de disputar la liga completa de casi cualquier país del mundo, y también podremos probar suerte como entrenadores-jugadores en el nuevo modo Carrera. ¡Y eso sin olvidar la Liga de Campeones o los torneos de selecciones nacionales! La bomba.

LA GAMA DE CAMPEONATOS que ofrecerá «PES3» será también considerable. El más destacado volverá a ser la Liga Máster, que para la ocasión va a estar bastante potenciada, pues tendremos más posibilidades para realizar funciones de Manager, habrá más divisiones... Será más completa que la que disfrutamos en el pasado «PES2». No habrá ligas nacionales.

Multijugador



HASTA CUATRO JUGADORES podrán verse las caras en las versiones para GC y Xbox, mientras que en PS2 podremos llegar a jugar hasta ocho a la vez, utilizando el multitap. La fluidez del juego no se verá afectada en absoluto. El único problema que hemos encontrado es que hay veces que no se sabe bien a qué futbolista controla cada jugador. Veremos cómo queda la versión final.

OCHO JUGADORES podrán participar en cada partido gracias al multitap. Y por lo que hemos probado (aquí en la redacción ya nos hemos echado más de un partido a ocho bandas), os podemos asegurar que esta modalidad se convertirá en una de vuestras favoritas. Creednos si os decimos que los piques de este juego van a hacer historia. A ver si solucionan los tirones que da a veces...

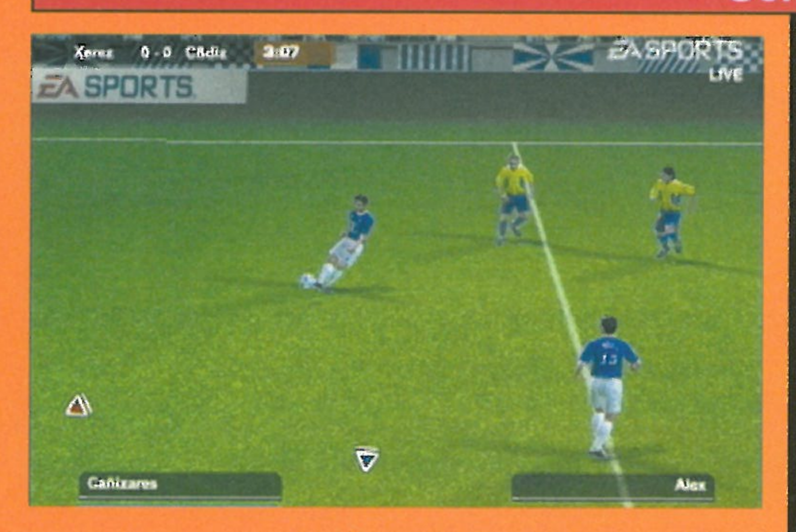
EL JUEGO DE EA PARTE CON VENTAJA EN CUANTO A NÚMERO DE TORNEOS SE REFIERE, Y TENDRÁ TODAS LAS LICENCIAS DE LA FIFA. SIN EMBARGO, «PES3» ECHARÁ EL RESTO CON SU RENOVADA LIGA MÁSTER Y SU MODO MULTIJUGADOR.

ESPECTÁCULO Y AMBIENTACIÓN

¿Qué sería del fútbol sin emoción o sin la ya clásica "moviola"? Pues lo mismo le pasa a los simuladores de fútbol, que cada vez están más cerca de ofrecernos auténticas retransmisiones televisivas.

FIFA 2004 vs. PRO-EVOLUTION 3

Sonido



MANOLO LAMA Y PACO GONZÁLEZ, dos "cracks" de la radio a los que podéis oír todos los domingos en el Carrusel deportivo, serán, como en ediciones precedentes, los encargados de retransmitir los partidos, todo un lujo. Además, el sonido ambiente estará muy logrado, y la afición de cada equipo tendrá su propio cántico. Para rematar la faena, la banda sonora estará formada por grupos tan famosos como RadioHead o Cassius.

LOS MISMOS COMENTARISTAS de la versión del año pasado, Gillém Balagué y Roberto Martínez, repetirán papel a la hora de narrar las evoluciones de los partidos. Y lo cierto es que sus intervenciones mejorarán con creces a las que "padecimos" en «PES2». La ambientación también será estupenda, y el "rugido" de los graderíos nos hará creer que de verdad nos encontramos junto a los futbolistas en el propio terreno de juego.

Repeticiones

LA "MOVIOLA" DE «FIFA 2004» experimentará una mejora sustancial con respecto a la que disfrutamos en la pasada edición. Ahora podremos degustar nuevos planos más cercanos y espectaculares, e incluso veremos flechas indicativas que nos mostrarán paso a paso cómo ha sido la trayectoria del último pase, el desmarque del delantero y demás detalles interesantes. Va a ser casi como ver los partidos por televisión.

LA CALIDAD DE ESTAS SECUENCIAS será simplemente impresionante. De hecho, el nivel de espectáculo será tal que rivalizarán directamente con las que podemos disfrutar en las mejores retransmisiones televisivas, aunque con muchos más planos de cámara, zooms y demás virguerías. ¡Y podremos salvar las que más nos gusten en una tarjeta de memoria! Será la opción ideal para disfrutar de las espectaculares jugadas de cada partido.

LA VERDAD ES QUE LA COSA VA A ESTAR MUY PAREJA. DE TODAS FORMAS, INTUIMOS QUE LOS PARTIDOS DE «PRO EVOLUTION 3» SERÁN MÁS ESPECTACULARES, AUNQUE LOS DE «FIFA 2004» GOZARÁN DE UNA MEJOR AMBIENTACIÓN GENERAL.

EXTRAS Y OPCIONES

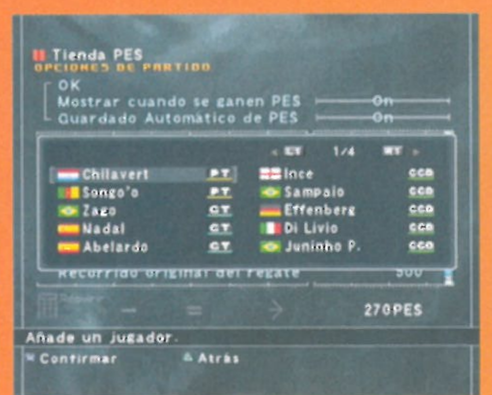
Los apasionados a los simuladores de fútbol buscamos siempre otros detalles y alicientes que nos hagan disfrutar todavía más de este deporte. ¡No os perdáis las sorpresas que nos tienen preparadas ambos títulos!

FIFA 2004 vs. PRO-EVOLUTION 3

Modo online

LA GRAN NOVEDAD de «FIFA» para este año será la posibilidad de disputar partidos online, eso sí, sólo en PS2. En un principio sólo podremos jugar encuentros uno-contra-uno (lástima), aunque a cambio sí que será posible apuntarnos a torneos conformados por 32 participantes. Por supuesto, el título de EA tendrá el honor de ser el primer juego de fútbol que permita tal opción. Bienvenida sea.

Tienda



EL ASPECTO MÁS NOVEDOSO que tendrá «PES3» será una curiosa –y muy bien abastecida– tienda. En ella podremos adquirir, a cambio de puntos que iremos obteniendo a medida que juguemos partidos, un montón de cosas interesantes, como nuevos estadios, equipos y complementos para los jugadores. Así nos dejaremos la piel en cada partido para conseguir la mayor cantidad de puntos.

Fútbol fusión

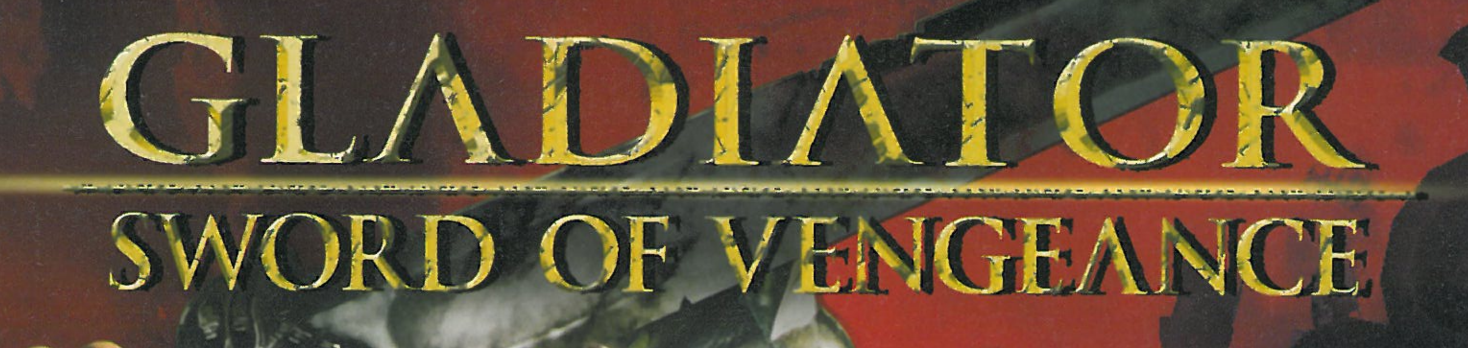
EA SPORTS LANZARÁ UN SIMULADOR DE MANAGER llamado «Total Club Manager» también para PS2. Pues bien, a través de una opción llamada "Fútbol Fusión" podremos intercambiar datos entre los dos juegos mediante la tarjeta de memoria. Así, por ejemplo, podremos jugar en «FIFA 2004» con equipos de la segunda división B española creados en el juego de manager. ¿No os parece genial?

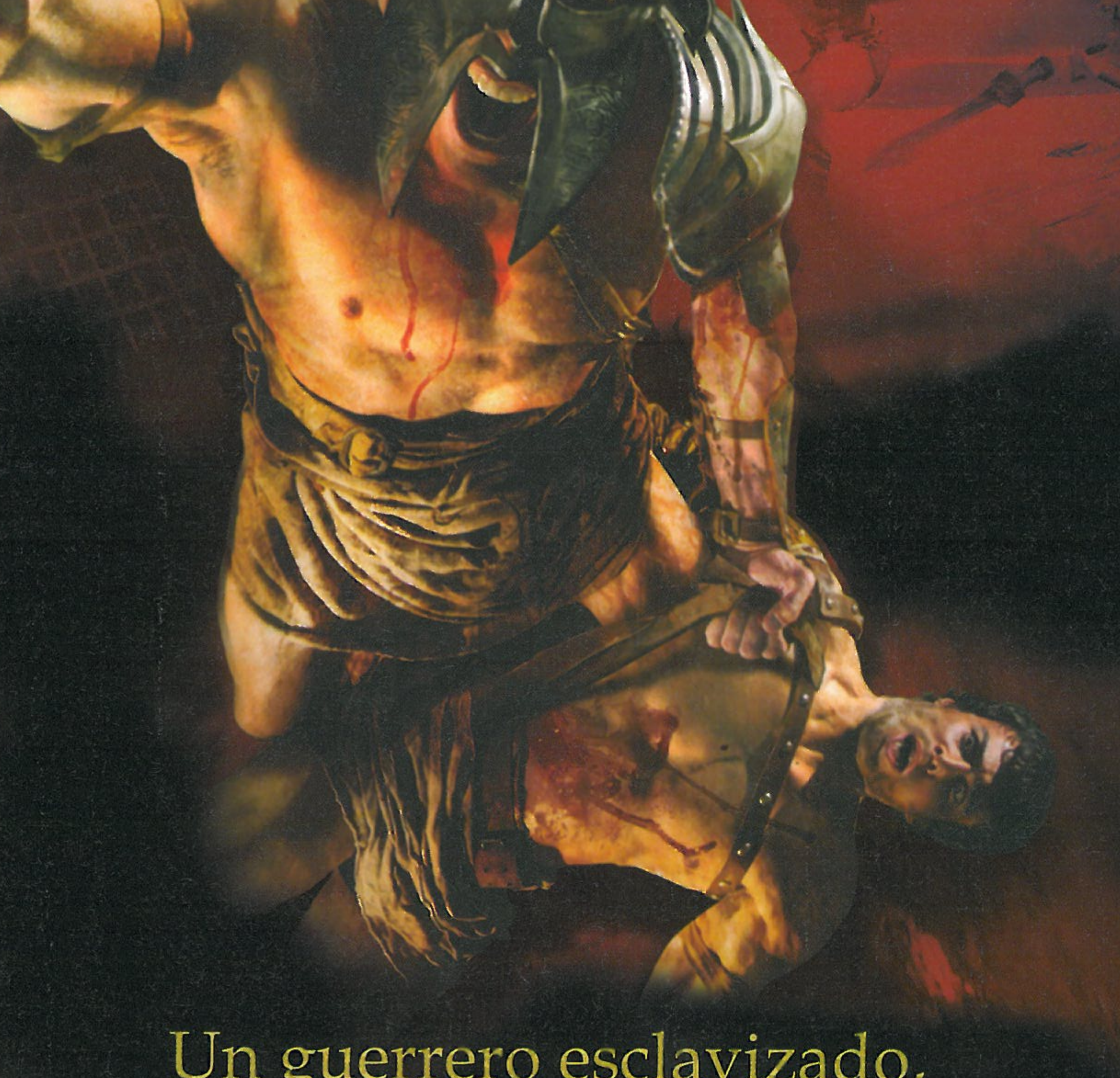
Editor

GRACIAS AL EDITOR DE JUGADORES que incorporará el juego de Konami podremos crear nuestros propios futbolistas con total precisión, pudiendo elegir entre un buen número de parámetros diferentes, desde el color de la piel hasta el color de los ojos. Esto permitirá crearnos a nosotros mismos y ponernos a jugar con los mejores jugadores del mundo. ¡Nos morimos de ganas por probarlo!

RESUMEN FINAL

	FIFA 2004		PRO EVOLUTION 3	
	Os encantará...	Quizá no os guste...	Os encantará...	Quizá no os guste...
Gráficos	...**el diseño de los estadios y las caras** de los jugadores, que os dejarán alucinados.	...**alguna animación de los jugadores**, que sin ser mala, podría mejorarse más.	...**ver moverse a los jugadores**. Las animaciones serán fluidas y muy realistas.	...**el rostro de los futbolistas**. No es que tengan morro, es que no está muy conseguido.
Jugabilidad	...**el control**, asequible desde la primera partida y, además, muy completo e intuitivo.	...**su estilo sencillo**, pues los expertos pueden dominarlo demasiado pronto.	...**la simulación tan real**, y un control soberbio y lleno de posibilidades en juego.	...**el desarrollo de los partidos**. A los novatos puede parecerles difícil.
Equipos y torneos	... **la cantidad y variedad de campeonatos** y modos de juego. Una pasada.	...**no tener al equipo de vuestro barrio**, porque los demás estarán todos.	...**la Liga Master**, más completa que nunca. Y, como no, el divertido multijugador.	...**no contar con el nombre real de los clubes de fútbol**. Es una pena, pero en fin...
Espectáculo y ambientación	...**la narración de los partidos**, fabulosa, y el sonido ambiente, perfecto.	...**algún comentarista de la Ser**, y prefiráis a otro de la COPE o de Canal +.	...**la moviola**. De verdad que son mejores que las de la tele. Y con más opciones	...**la narración de los partidos**. No estará mal, pero tampoco es la bomba.
Extras y opciones	...**el modo online y el Fútbol Fusión**, dos novedades muy interesantes.	...**jugar online**, pero quizá os perderéis una opción que puede ser la bomba.	...**La Tienda**, que guardará un montón de sorpresas, y el editor que será muy completo.	...**que no se pueda jugar online**. No siempre habrá un colega disponible.


GLADIATOR
SWORD OF VENGEANCE



XBOX

18+

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

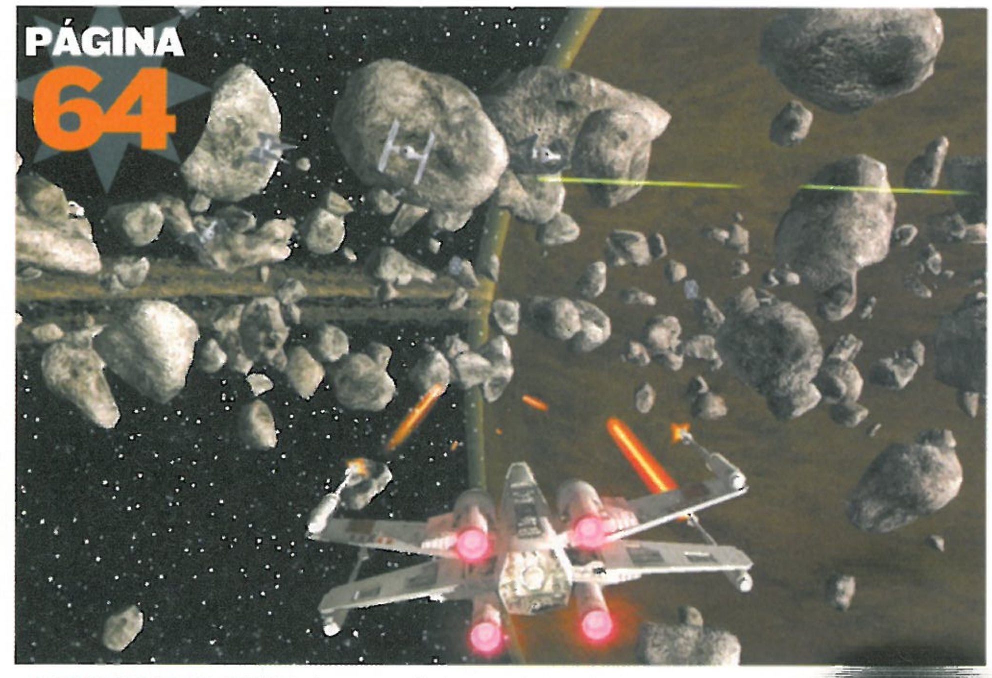
PÁGINA 44

«PRINCE OF PERSIA» El príncipe de las consolas vuelve a PS2 con una genial aventura cargada de acción y plataformas. No os perdáis nuestro avance de este espectacular título.

PÁGINA 48

EL RETORNO DEL REY

Afilad bien vuestra espada, porque el mes que viene tendréis que luchar a brazo partido contra las tropas de Sauron. ¡Gandalf y los demás os esperan en estas páginas!


PÁGINA 64

«STAR WARS REBEL STRIKE» La saga más famosa de la galaxia regresa con un shooter que promete volver a romper moldes en GC. ¡Acompañadnos, que las fuerzas rebeldes os necesitan!

PÁGINA 60

«JAK II» Este héroe se ha hecho mayor. Corred a descubrir todos los detalles de su nueva aventura de PlayStation 2.

EN ESTE NÚMERO...

Se nota que ya se acerca la campaña de Navidad. ¡Menuda avalancha de títulos!

LA MISIÓN PRINCIPAL en «Prince of Persia: Las Arenas del tiempo» será expulsar a los demonios que asolan el palacio del príncipe. Para ello, tendremos que resolver puzzles, saltar plataformas y, por supuesto, ¡luchar!

LAS CLAVES

1 **EL PRÍNCIPE,** que no sólo será de lo más habilidoso, sino que tendrá nueva compañera.

2 **LOS PUZZLES,** porque las habitaciones del palacio será auténticos rompecabezas a resolver.

3 **EL TIEMPO.** Al poder controlarlo evitaremos caer en trampas tan peligrosas como ésta.

- Noviembre
- Ubi Soft
- Acción

PRINCE OF PERSIA
LAS ARENAS DEL TIEMPO

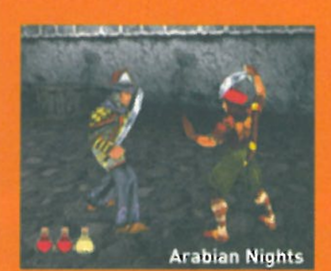
Hoy en día, la única preocupación de un príncipe es la de acertar con la esposa adecuada, pero cuentan que antes, en Persia, se las tenían que ver con un palacio lleno de trampas y enemigos.

YA HA TRANSCURRIDO LA FRIOLERA DE 14 AÑOS desde que Jordan Mechner programó el primer «Prince of Persia» para PC. Desde entonces ha habido varios intentos de recrear con las técnicas más modernas el enrevesado palacio lleno de trampas que tanto nos hizo sudar (¡y disfrutar!) en el pasado. Sin embargo, ninguno de ellos funcionó y el principe había caído en el olvido... hasta ahora, que se va a poner en plena forma para traernos un juego nuevo e innovador.

EL ARGUMENTO DE «LAS ARENAS DEL TIEMPO» será totalmente inédito y aún más interesante si cabe que las historias que narraban sus antecesores. Metidos en el noble pellejo del príncipe, deberemos "limpiar" nuestro palacio de las horrendas criaturas liberadas al romperse un reloj del tiempo que conseguiremos como botín en el prólogo. Para ello, contaremos con unas increíbles y casi sobrehumanas cualidades, como los ▸▸

¡OJO AL DATO!

Intento fallido en DC...
NO ES EL PRIMER "PRÍNCIPE" EN 3D
Hace unos años los usuarios de Dreamcast pudieron probar «Prince of Persia: Arabian Nights» (debajo), un juego de acción programado por Mattel que pasó sin pena ni gloria.



Un genio polifacético...
MECHNER ES TAMBIÉN DIRECTOR DE CINE
Jordan Mechner, el creador de «Prince of Persia», también es director de cine. Su último cortometraje, "Esperando la Oscuridad", ha ganado numerosos premios. Por eso, no nos extraña nada que los argumentos de sus juegos estén tan elaborados y tengan un desarrollo tan bien cuidado.

EL CLÁSICO SE VA A PONER AL DÍA, PERO CONSERVANDO SU ESPÍRITU ORIGINAL

PRINCIPE

ESTE HÉROE DE MIRADA PENETRANTE será el protagonista de «Las Arenas del Tiempo». ¿Cuál será la fórmula secreta que usa para mantenerse siempre tan joven y en forma?

UN GIGANTESCO PALACIO servirá de escenario para nuestra aventura. Menos mal que el príncipe esta preparado para superar todos los retos que le esperan allí corriendo por las paredes, trepando, balanceándose en salientes...

¿TIEMPO CIMITARRA? Al activar el reloj del tiempo haremos que la acción se ralentice, y podremos atacar cómodamente.

EFECTOS DE LUZ tan espectaculares como este nos van a poner de manifiesto la magnífica calidad técnica del juego.

LOS CLÁSICOS PREFIEREN LAS 3D

Hoy en día casi todos los juegos se mueven en las tres dimensiones como pez en el agua, pero sólo unos pocos clásicos han logrado dar el salto desde las antiguas 2D hasta los modernos gráficos que disfrutamos ahora.. Aquí tenéis una pequeña selección de algunos de estos auténticos "supervivientes" del mundo de las consolas:

MARIO: La mascota de Nintendo se pasó a las 3D con el lanzamiento de la Nintendo 64, y hace poco repitió en GC con «Super Mario Sunshine».

RAYMAN: Ya en su segunda entrega se dio cuenta lo que molaban las 3D. Después lanzó «Rayman 3» en todas las plataformas, ¡y le fue muy bien!

PITFALL HARRY: Otro veterano que se está poniendo al día, y va a seguir dando guerra a finales de año con un nuevo juego para PS2, Xbox y GC.

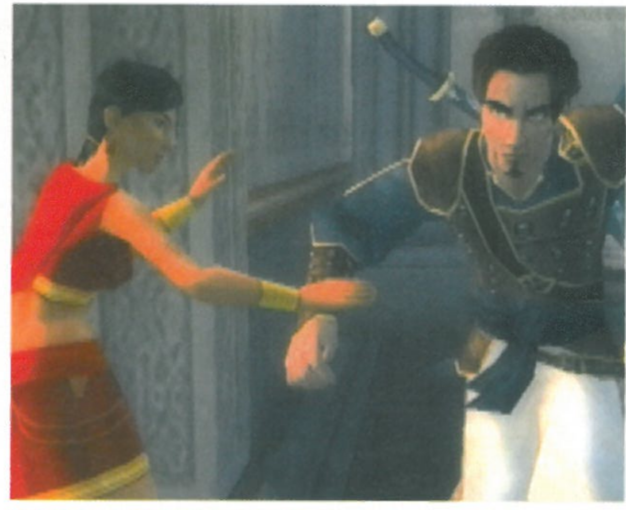
STAR WARS: Tras su paso por Super Nintendo, la saga galáctica se ha modernizado. El próximo ejemplo en llegar será «Rebel Strike III» para GC.

SONIC: El erizo ya conoció las 3D en el Mega CD. Le gustó tanto que pasó por Dreamcast y GC, y ahora prepara «Sonic Heroes» para PS2, Xbox y GC.

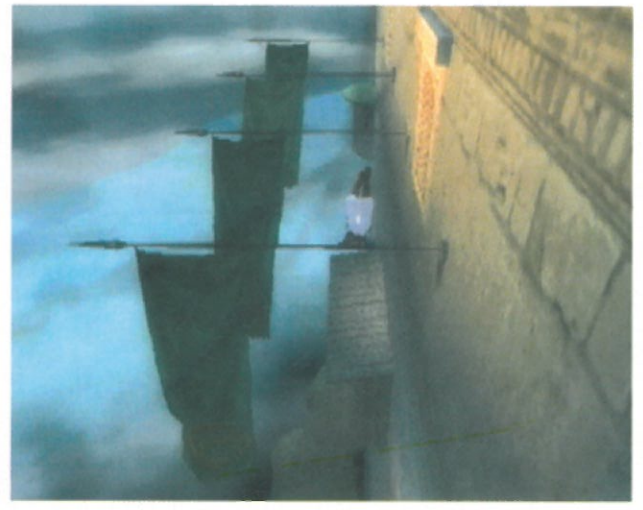
FINAL FANTASY: En su larga historia, esta saga ha sufrido un cambio de aspecto radical. El año que viene lo comprobaremos en «FF X-2» (PS2).

saltos imposibles de toda la vida, y otras nuevas como el correr por las paredes durante unos segundos o rebotar entre dos muros. Pero lo que más os molará es la nueva habilidad de "rebobinar" la acción si fallamos en un salto o caemos en una trampa, o ralentizar el tiempo para tener ventaja en los combates, que adquirirán una espectacularidad impresionante mien-

EL PALACIO DEL PRÍNCIPE VA A SER INMENSO. ALLÍ NOS ESPERAN MUCHAS HORAS DE JUEGO LLENAS DE RETOS



FARAH SERÁ NUESTRA COMPAÑERA, y aunque no la manejaremos, nos ayudará a resolver puzzles o alcanzar lugares inaccesibles.



LA HABILIDAD DEL PRÍNCIPE nos vendrá de perlas en zonas así, donde tendremos que balancearnos para saltar de un mástil a otro.

LOS ENEMIGOS rara vez atacarán solos. Por lo general siempre lo harán en grupos para acabar con nosotros de la manera mas ruín.

tras "repartimos leña" con nuestra cimitarra y nuestra daga mágica. La daga, por cierto, tendrá un especial protagonismo, ya que usándola evitaremos que las maléficas criaturas se regeneren y nos sigan causando problemas, y además así lograremos rellenar nuestro reloj del tiempo.

Por suerte, contaremos también con la inestimable colaboración de Farah, una prisionera de palacio que, aunque no será controlable, nos ayudará con su arco durante los combates.

→PERO LA HABILIDAD FÍSICA NO SERÁ SUFICIENTE, sino que nuestra inteligencia también tendrá un papel decisivo debido a los innumerables retos y puzzles que encontraremos en las distintas salas del gigantesco palacio. El príncipe y Farah tendrán que ingeniárselas para resolver situaciones de todo tipo: desde colocar la clásica caja en el lugar adecuado hasta accionar simultáneamente dos poleas.

Por su parte, el apartado técnico será impecable, con extraordinarios efectos de luz en tiempo real y, sobre todo, unas animaciones tan suaves y reales que rozarán casi la perfección. Además, el control será totalmente fiable y preciso, y además no nos resultará complicado adaptarnos a él. En fin, que aunque nos haya hecho esperar tantos años, este príncipe va a ser tan moderno como el que más. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Ni en 1001 noches soñaríamos con un juego tan impresionante a nivel gráfico y de jugabilidad. ¡No podemos esperar mas!

PARA DESTRUIR EL ANILLO ÚNICO, Frodo y su fiel compañero Sam tendrán que llegar hasta el Monte del Destino. Nuestra habilidad con la espada y los consejos de Gollum serán fundamentales para conseguirlo.

LAS CLAVES

1 EL MODO COOPERATIVO a dobles será la opción estrella. ¡A ver si se confirma el modo online!

2 LOS GRÁFICOS estarán tan cuidados que parecen sacados de la misma película.

3 LAS ACCIONES NUEVAS, que nos van a permitir disparar catapultas o incluso trepar.

- Noviembre
- Electronic Arts
- Aventura de acción

EL RETORNO DEL REY

El viaje de Frodo para destruir el Anillo terminará estas Navidades (el tío se lo ha tomado con calma), pero nosotros podremos echarle una mano cuando esta superproducción se estrene a las consolas.

LA TRILOGÍA DE "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS" se ha convertido en una de las sagas cinematográficas más aclamadas de los últimos tiempos (por encima de las de Cantinflas), pero por si alguien ha vivido en una cueva y no la conoce, será mejor que os refresquemos la memoria. El caso es que Frodo, un simpático hobbit, debe cruzar la Tierra Media para destruir un anillo malvado que ha caído en sus manos, y como la verdad es que el chico está bastante esmirriado, ha reclutado la ayuda de otros ocho compañeros, entre los que hay seres tan pintorescos como un elfo, un enano o un mago.

EL JUEGO NARRARÁ EL FINAL DE LA HISTORIA, y nos encontraremos a la Comunidad del Anillo dividida, tal y como ocurría al final de la segunda película. Nuestra misión será ayudar a sus protagonistas a derrotar a las fuerzas de Sauron, ¿sabéis cómo? Pues repartiendo espadazos a lo largo de sus 13 niveles, que coincidirán con los momentos más emocionantes de la peli que se estrenará el 17 de diciembre.

La ambientación cinematográfica que ya tenía el juego anterior, «Las Dos Torres», volverá a ser uno de los puntos fuertes de «El Retorno del Rey». Es decir, que, además de incluir nume-

¡OJO AL DATO!

Hace un año...
LA PRIMERA PARTE FUE UN ÉXITO DE VENTAS
El juego apareció en exclusiva para PS2, aunque pocos meses después se realizaron las versiones de Xbox y GameCube. «Las Dos Torres» fue número uno de ventas durante varias semanas, e incluso ganó un premio de AdEsE por superar las 80.000 copias vendidas.

En todo el mundo...
"EL RETORNO DEL REY" LLEGARÁ A LOS CINES EL 17 DE DICIEMBRE
El final de la trilogía contará con el mismo reparto de las dos películas anteriores, y también estará dirigida por Peter Jackson. Para verla en DVD tendremos que esperar hasta el mes de agosto de 2004.

LA TERCERA PELI DE "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS" ESTARÁ PERFECTAMENTE RECREADA EN EL JUEGO

ESTE VALIENTE HOBBIT es el portador del Anillo Único, pero, a medida que se acerca al final de su viaje, sus fuerzas se van agotando. Si no llega a tiempo, los hombres de la Tierra Media están acabados.

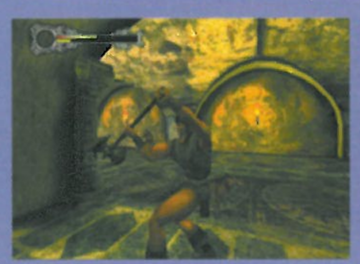
EL MAGO GANDALF es uno de los nuevos personajes que saldrán en esta entrega. Además de su dominio de la espada, podrá utilizar hechizos mágicos para atacar a los enemigos a distancia.

LAS NUEVAS HABILIDADES nos permitirán romper las defensas del enemigo, atacarle con catapultas o trepar.

LAS SECUENCIAS DE VÍDEO recrearán las secuencias más espectaculares de "El Retorno del Rey" y "Las Dos Torres".

EL CINE QUE VIENE A LAS CONSOLAS

Después del éxito que cosecharon «Spider-man» y «Las Dos Torres», las grandes superproducciones cinematográficas han recuperado el puesto de honor que les corresponde entre los lanzamientos consoleros. Durante los próximos meses disfrutaremos de un buen puñado de títulos basados en las películas de moda. Estos son los más interesantes:



CONAN (Navidad 2003) Aunque no sean las mismas aventuras de la peli, el bárbaro demostrará su habilidad con la espada en PS2, Xbox y GC.

DAREDEVIL (Noviembre 2003) El superhéroe ciego se enfrentará a los criminales ayudado por su sentido del radar y las artes marciales.

HARRY POTTER (Diciembre 2003) Será un remake para PS2 y Xbox del juego que salió en PSone hace un par de años, basado en la primera peli.

BLACK HAWK DOWN (Primavera 2004) Esta aventura de guerra, basada en un hecho real, llegará a PS2 y Xbox un año después de su estreno en PC.

SPIDERMAN 2 (Mayo 2004) Aunque aún no se conocen todos los detalles de la próxima peli, el juego ya está muy avanzado en las tres consolas.

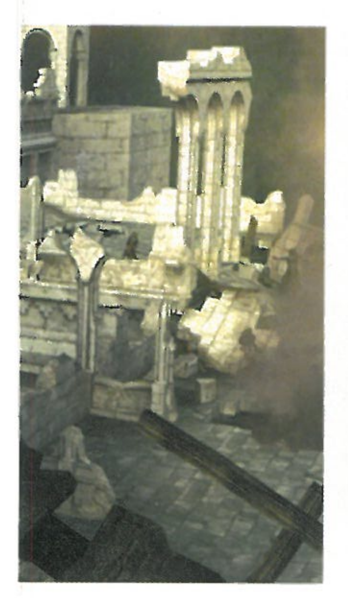
TERMINATOR 3 (Noviembre 2003) El bueno de Schwarzie se enfundará su traje de cuero y las gafas de sol para darle su merecido a las máquinas.

rosos vídeos de la peli (antes de que se estrene), las secuencias estarán perfectamente integradas con los niveles de juego.

Y ahí no acaba la cosa. Aragorn, Legolas y Gimli, los tres protagonistas de la primera parte, compartirán aventura esta vez con Frodo, Gandalf y Samsagaz, y seguirán caminos diferentes. Así que, por ejemplo, no podremos seguir avanzando con

«EL RETORNO DEL REY» TENDRÁ NUEVE PERSONAJES (TRES DE ELLOS OCULTOS) Y UN MODO A DOBLES COOPERATIVO

LOS PERSONAJES SECUNDARIOS, como Gollum, nos acompañarán en algunos niveles. Nuestra misión consistirá en protegerlos.



DOS PERSONAJES SIMULTÁNEOS podrán luchar "codo con codo" a lo largo del juego, e incluso se baraja la posibilidad de un modo online.

LOS COMBATES no sólo consistirán en dar espadazos. También podremos disparar con un arco, lanzar cuchillos o utilizar la magia.

Frodo hacia el Monte del Destino hasta que hayamos defendido las murallas de Minas Tirith con Gandalf. Aunque claro, a medida que nos acerquemos al final las cosas se irán poniendo más difíciles, y quizá por eso también habrá un modo para dos jugadores simultáneos. Así nos resultará más fácil proteger a los personajes controlados por la consola o derrotar a los enormes trolls que nos esperan a las puertas de Mordor. ¡Incluso es posible que se incluya un modo online con la posibilidad de dialogar con nuestro compañero de partida!

→TAMBIÉN TENDREMOS NUEVAS HABILIDADES. Gracias al botón de acción podremos trepar por las escaleras, disparar las catapultas o armarnos con lanzas que encontremos en el campo de batalla. Todo esto, unido a misiones secundarias del tipo de acabar con un enemigo o eliminar un número de orcos, convertirán esta nueva aventura en mucho más que "avanzar y pegar". Por otra parte, los fanáticos de las pelis agradecerán la enorme cantidad de material extra (diseños, vídeos y entrevistas) que iremos desbloqueando a medida que nos acercamos al Monte del Destino, y le pondrán la guinda al espectacular acabado gráfico de todo el DVD, clavadito a lo que veremos en el cine. ¿No tenéis ganas de probarlo?

→PRIMERA IMPRESIÓN

El juego conserva la excelente ambientación de la primera parte. Esperemos que sus 13 niveles aseguren más duración que en «Las Dos Torres».

LA AGENTE MEJOR PREPARADA DE LA CIA está a punto de embarcarse en la misión de su vida: tendrá que encontrar a un agente perdido echando mano de sus dotes para el sigilo y de su dominio de las artes marciales.

LAS CLAVES

1 LA INFILTRACIÓN, pues tendremos un montón de movimientos para pasar desapercibidos.

2 LOS ATAQUES que podremos realizar con solo dos botones serán realmente numerosos.

3 EL SISTEMA DE CÁMARAS, con el que el juego ganará en tensión y espectacularidad.

Diciembre
Acclaim
Acción

ALIAS

Los agentes de la CIA tienen un curro muy estresante, porque siempre lidian con peligrosos criminales. Claro, que también viajan a lugares exóticos para cumplir sus misiones, así que compensa.

CUANDO UN AGENTE DE LA CIA DESAPARECE, todo el cuerpo se moviliza para encontrarlo. ¿Todo el cuerpo? Bueno, en realidad sólo uno, el de la despampanante agente Sydney Bristow, que ha sido elegida para cumplir esta difícil misión. ¿Que os suena? Claro, la habéis visto protagonizando la serie de televisión en la que se basará este juego.

El caso es que como a un agente perdido no se le encuentra de la noche a la mañana, a nuestra chica le tocará recorrer 6 enormes niveles (ambientados en lugares tan dispares como Montecarlo, Hong Kong o Río de Janeiro) y sobrevivir a las peleas con decenas de enemigos para demostrar que el entrenamiento de la CIA no es moco de pavo. ¿Que en qué consiste esta preparación tan especial? Paciencia, que ahora os lo explicamos.

DE ENTRADA, EL SIGILO VA A SER FUNDAMENTAL, así que Sydney será toda una experta en operaciones "de tapadillo", y podrá pegarse a las paredes, moverse sin hacer ruido, cambiarse de traje en mitad de una misión, y otras tantas habilidades por el estilo que le serán muy útiles para que no se dispare ni una sola de esas alarmas que tanto fastidian cuando estamos "en faena".

Por si esto no es bastante para pasar desapercibida, nuestra heroína también podrá poner la tecnología a sus pies y echar mano de un montón de utilísimos objetos, como aparatos para "hackear" ordenadores, pistolas de impulsos para freír cámaras de seguridad o eficaces ganzúas con las que resolver las situaciones más peliagudas. Ya se sabe, la CIA nunca repara en gastos.

Pero como aún así a veces las peleas serán inevitables, esta muchacha también será una especialista en artes marciales y

■ AUNQUE PRIME EL SIGILO, LAS DOSIS DE ACCIÓN SERÁN ALTAS Y ESPECTACULARES ■

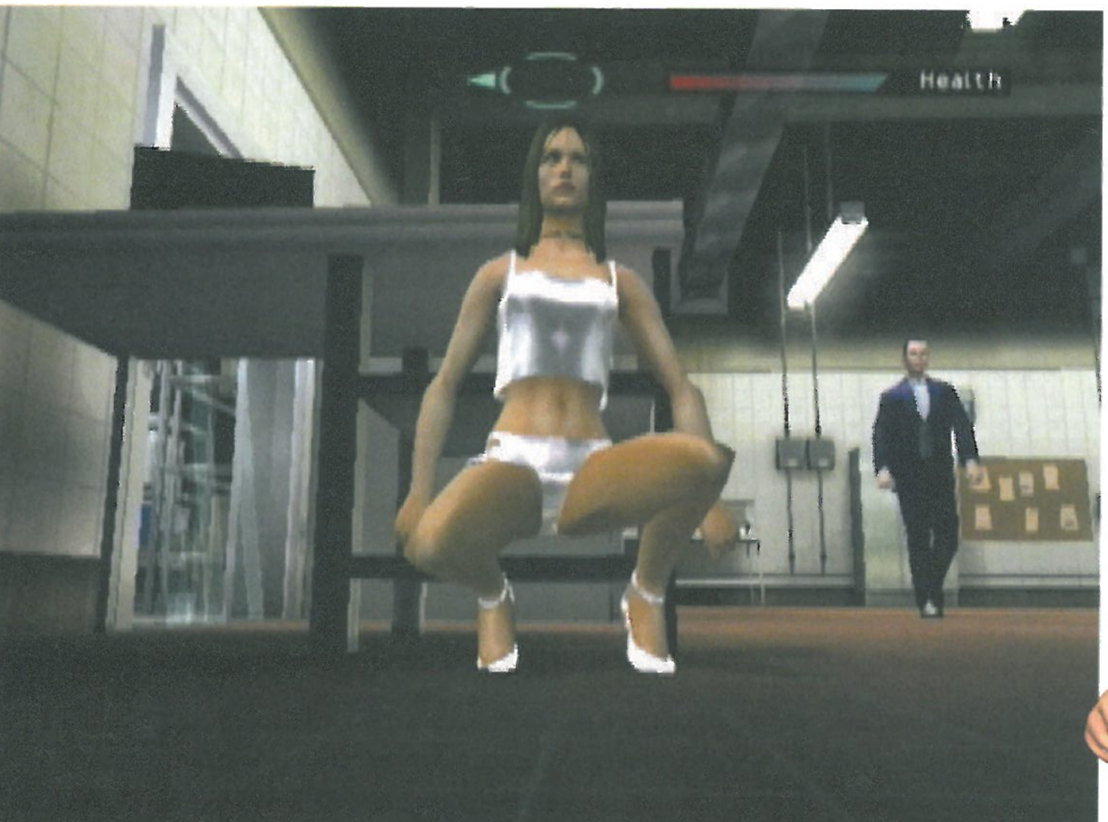
¡OJO AL DATO!

La presentación...
FUIMOS LOS PRIMEROS EN PROBAR EL JUEGO

Para que veáis lo profesionales que somos, este mes viajamos a las oficinas de Acclaim en Inglaterra para probar «Alias». Allí pudimos hablar con los responsables de la producción, quienes nos explicaron todos los detalles del juego y nos enseñaron cómo están logrando que el parecido con la serie sea alucinante.

La serie de TV...
JENNIFER GARNER ES LA GRAN ESTRELLA

Seguro que muchos ya lo sabíais, pero este juego está basado en una serie televisiva en la que Jennifer Garner, la tiarrona de la peli "Daredevil", interpreta a una agente doble de la CIA. La serie es un éxito en toda Europa, porque mezcla lo mejor de las películas de espías con una trama flipante. En España se emite en el canal AXN, de Digital+.



LOS MOVIMIENTOS DE INFILTRACIÓN no tendrán secretos para Sydney, ya sea pegarse a las paredes, atacar a los guardias por la espalda o lanzar objetos para distraerlos. En esta pantalla podéis ver cómo... ¡Eh!, ¡Eh!, ¿se puede saber qué miráis?

SYDNEY

GUAPA, SILENCIOSA Y MORTAL son sólo tres términos para definir a Sydney Bristow, una agente de la CIA capaz de colarse en los sitios mejor vigilados con tal de encontrar a un agente que ha desaparecido.

¡LAS CHICAS AL PODER!

Sydney Bristow, la protagonista de «Alias», pretende convertirse en la heroína más atractiva del panorama consolero, aunque la competencia va a ser muy dura. Para que os hagáis una idea de con qué chicas va a tener que competir, aquí tenéis una muestra. Miradlas bien y, sobre todo, no le enseñéis esta página a vuestra novia.

LARA CROFT: Nuestra chica favorita no necesita ser presentada: puede correr, saltar, pelear, infiltrarse, resolver puzzles... ¡y todo, sin dejar de estar tremenda!

ULALA: La guapa presentadora de «Space Channel 5» enamora a miles de telespectadores (alienígenas incluidos) con sus sugerentes movimientos de baile.

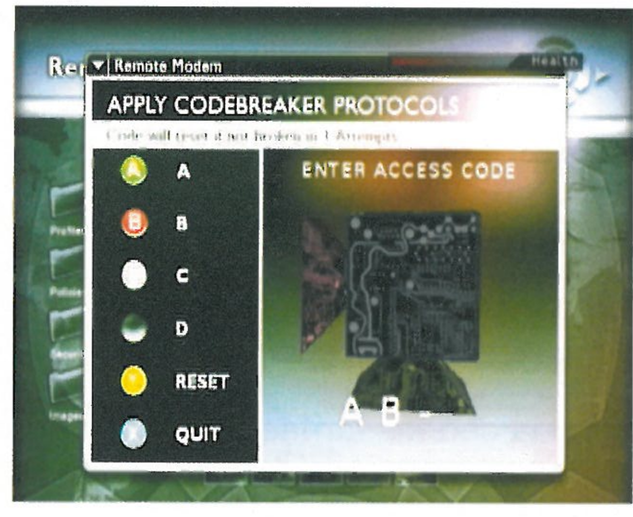
VANESSA SCHNEIDER: La protagonista de «P.N. 03» también sabe bailar, pero su especialidad es acabar con cientos de robots sin despeinarse ni romperse una uña.

CLAIRE REDFIELD: En «Resident Evil 0», la hermana de Chris Redfield nos demostró cómo se puede seguir estando guapa incluso cuando los zombis te rodean.

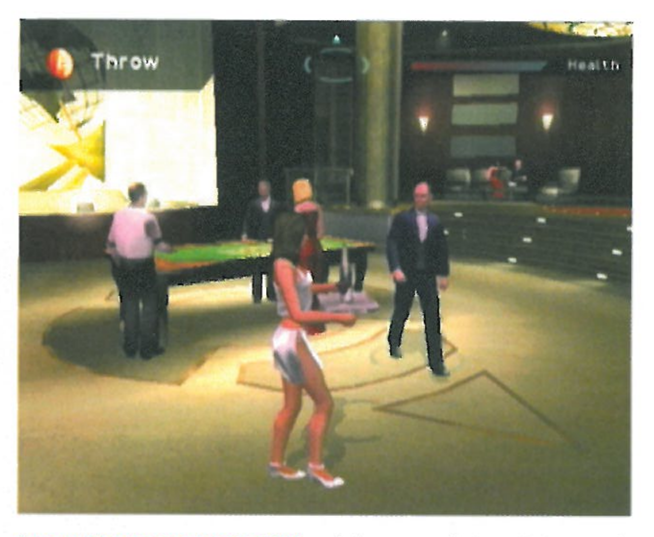
▸▸ dominará un impresionante repertorio de golpes: que si una patada de karate por aquí, que si un par de puñetazos por allá... incluso tendrá un espectacular golpe con el que estampará narices enemigas en mesas y paredes. Y tranquilos, porque para hacer estos movimientos y otros más que ya descubriréis vosotros, usaremos sólo dos botones. ¡Ah!, y además de sus "armas de

LAS CÁMARAS CON VARIOS ÁNGULOS DE «ALIAS» RECORDARÁN A LO VISTO EN LA PELI "HULK" Y EN LA SERIE DE TELEVISIÓN "24"

CON LA CANTIDAD DE GOLPES que dominará Sydney, estos médicos no podrán curarse las magulladuras ni con otros 6 años de carrera.



AL USAR DETERMINADOS GADGETS, como la ganzúa o el aparato para "hackear", tendremos que superar unos divertidos minijuegos.



LOS 12 DISFRACES DE SYDNEY tendrán características distintas, así que ni se os ocurra ir a una fiestorro vestidos de camuflaje, ¿vale?

mujer", Sydney también podrá usar casi cualquier cosa que encuentre por los escenarios: botellas, sartenes, escobas... Vamos, que a la hora de la verdad, todo valdrá con tal de seguir intactos.

➔ PERO LO MÁS INNOVADOR SERÁN LAS CÁMARAS, porque «Alias» contará con un original sistema multiángulo que nos permitirá ver más de una zona al mismo tiempo. Funcionará de la siguiente manera: en determinadas ocasiones (por ejemplo, cuando estemos usando la ganzúa) la pantalla se dividirá en dos, y mientras que en una parte aparecerá la protagonista dedicándose a sus tareas de espía, en la otra se mostrará una zona cercana, como un pasillo o una puerta, para que nadie nos pille "de marrón". Alucinante, ¿verdad?, pues esto no será nada, porque en cuanto lo podáis ver "en vivo y en directo" comprobaréis por vosotros mismos que los escenarios tendrán un diseño espectacular, que las animaciones serán muy suaves (es lo que tiene la captura de movimientos), y que el apartado sonoro no va a desmerecer la calidad del resto del juego. Vamos, que aunque de momento nosotros sólo hemos podido probar 3 fases, ya estamos deseando que llegue diciembre para poder "fliparnos" con la versión definitiva de «Alias».

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Esta aventura de acción nos ha enganchado por su divertido sistema de juego y nos ha alucinado con su innovador sistema de cámaras. ¡Y eso que no hemos podido jugar mucho!

LOS FANTASMAS MÁS PELIGROSOS DEL ULTRAMUNDO han escapado, y sólo hay un hombre lo bastante valiente (o loco) como para cazarlos a todos. Se llama Lazarus Jones y es todo un experto manejando armas de fuego.

LAS CLAVES

1 LA ACCIÓN será una constante, y cazaremos a los fantasmas con un montón de armas de fuego.

2 ASTRAL, la segunda protagonista, que podrá realizar varias habilidades "fantasmales".

3 LA ATMÓSFERA será muy buena gracias a la iluminación, a los enemigos y a los sustos.

- Noviembre
- Sony
- Aventura de terror

GHOST-HUNTER

Si tenéis un problema con los fantasmas, ¿a quién vais a llamar? Pues al teléfono de emergencias 112, porque a partir de ahora la propia policía se encargará de la caza y captura de los espectros.

UN AUTÉNTICO EJÉRCITO DE FANTASMAS compuesto por maníacos criminales, locos y asesinos en serie (todos ellos muertos, por supuesto) está sembrando el terror sin que nadie pueda hacer nada por evitarlo. Y todo gracias a un poli que no podía meterse las manos en los bolsillos, ¡nooooo!, tenía que tocar cierto botoncito y liberar a todos los espíritus. Por suerte, Lazarus Jones, que así es como se llamará este policía torpón, va a tratar de redimirse capturando a todos los fantasmas con nuestra ayuda. Claro, que después de haber visto cazar fantasmas con aspiradoras o cámaras de fotos... ¿qué método usaremos esta vez?

LAZARUS USARÁ ARMAS DE FUEGO ESPECIALES, como metralletas, pistolas y escopetas, y un disco arrojadizo con el que podrá atrapar a los fantasmas una vez que los haya debilitado. Este planteamiento promete acción, ¿verdad? Pues también habrá infiltración, porque como buen fan de Solid Snake que es, Lazarus podrá pegarse a las paredes o asomarse por las esquinas para espiar los planes de los fantasmas sin que se den cuenta.

Y junto a esta mezcla de acción e infiltración también vamos a encontrar unos cuantos puzzles, en los que jugará un impor-

¡OJO AL DATO!

Los programadores...
UNA CREACIÓN DE LOS CHICOS DE «PRIMAL»
La gente de SCEE Cambridge Studios, los responsables de este «Ghosthunter», son los mismos que en su momento nos deleitaron con «Primal», una aventura en toda regla protagonizada por una chica y una gárgola, y ambientada en un mundo de fantasía.

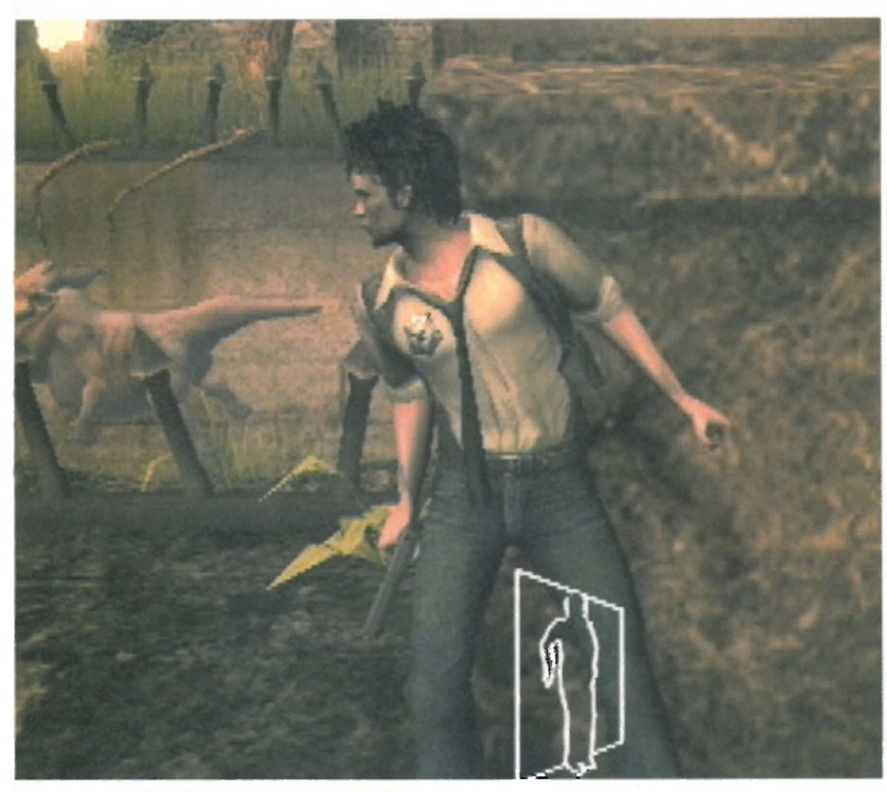
La banda sonora...
"MELON DIESEL" INTERPRETA UN TEMA
Si os gusta "Melon Diesel", ese grupo gibraltareño famoso por canciones como "Camino a la gloria" o "Grita", ya tenéis otra razón para haceros con este juego, porque ellos serán los intérpretes del tema principal. ¿Tendrá algo que ver que Sony Music edite sus discos?

LA ACCIÓN SALVAJE Y EL MEJOR TERROR SE DARÁN LA MANO EN UN NUEVO SURVIVAL

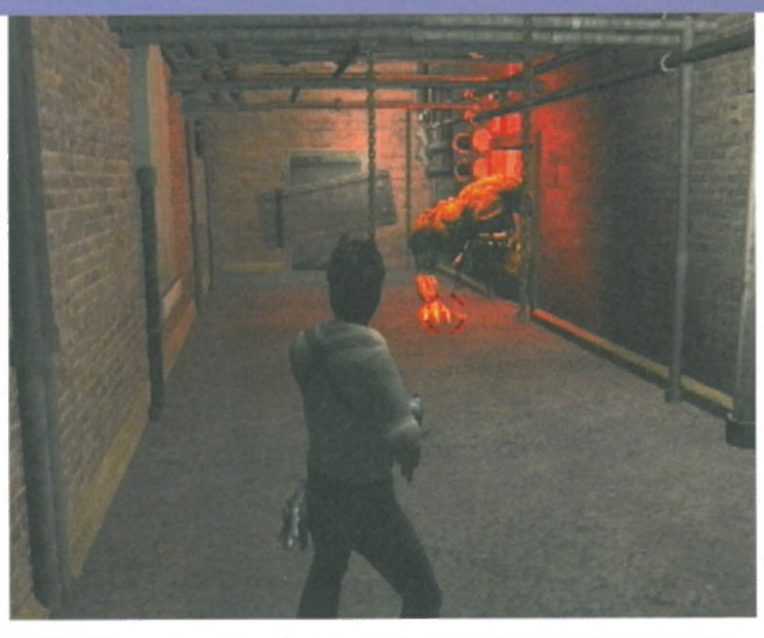
LAZARUS

ESTE POLICÍA METROPOLITANO tiene dos motivos para dedicarse a la caza de fantasmas: ellos han secuestrado a su compañera y además él los ha liberado a todos.

EL DISEÑO DE LOS FANTASMAS será de lo más variado, así que preparaos para cruzaros con monstruos gigantes, ositos de peluche asesinos y hasta unos escurridizos espectros voladores.



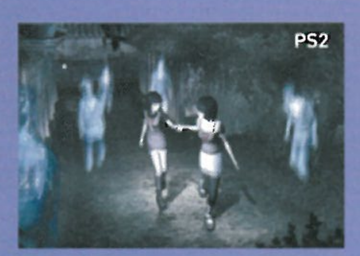
EL SIGILO Y LA INFILTRACIÓN serán fundamentales, porque además de librarnos de más de un peligroso enfrentamiento, nos permitirán acceder a nuevas zonas.



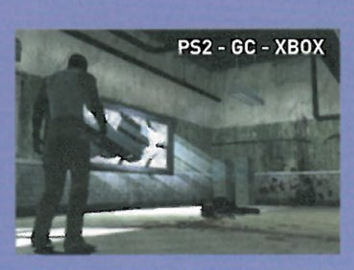
EL TERROR va a estar a la vuelta de la esquina en este juego, y nunca mejor dicho, porque nos vamos a llevar sustos como éste durante toda la santa partida.

JUEGOS PARA "SUFRIDORES"

Tenemos que reconocer una cosa: somos un poco masoquistas. No, no, no es lo que pensáis, lo que pasa es que nos encanta tragarnos todas las películas de terror que ponen en el cine, nos gusta jugar a los "survival horror" solos y a oscuras... ¿A vosotros os pasa lo mismo?, pues si es así, seguro que vais a disfrutar con estas cuatro nuevas aventuras de terror que van a llegar a principios del año que viene:



«PROJECT ZERO 2»: El juego más aterrador de la historia tendrá una continuación con doble ración de miedo psicológico, porque ¡estará protagonizado por dos gemelitas!



«THE SUFFERING»: ¿Hay algo peor que una cárcel llena de asesinos? Sí, una cárcel repleta de monstruos asesinos. Pues ese será el marco en el que se desarrollará este Survival.

«RESIDENT EVIL OUTBREAK»: La saga de terror más famosa volverá a PS2 con opciones online... aún sin confirmar en Europa. De todas formas, seguro que será la bomba

«SIREN»: Poco se sabe de este proyecto secreto de Sony, salvo que narrará las aventuras paralelas de 10 personajes que intentarán huir de un pueblo plagado de monstruos.

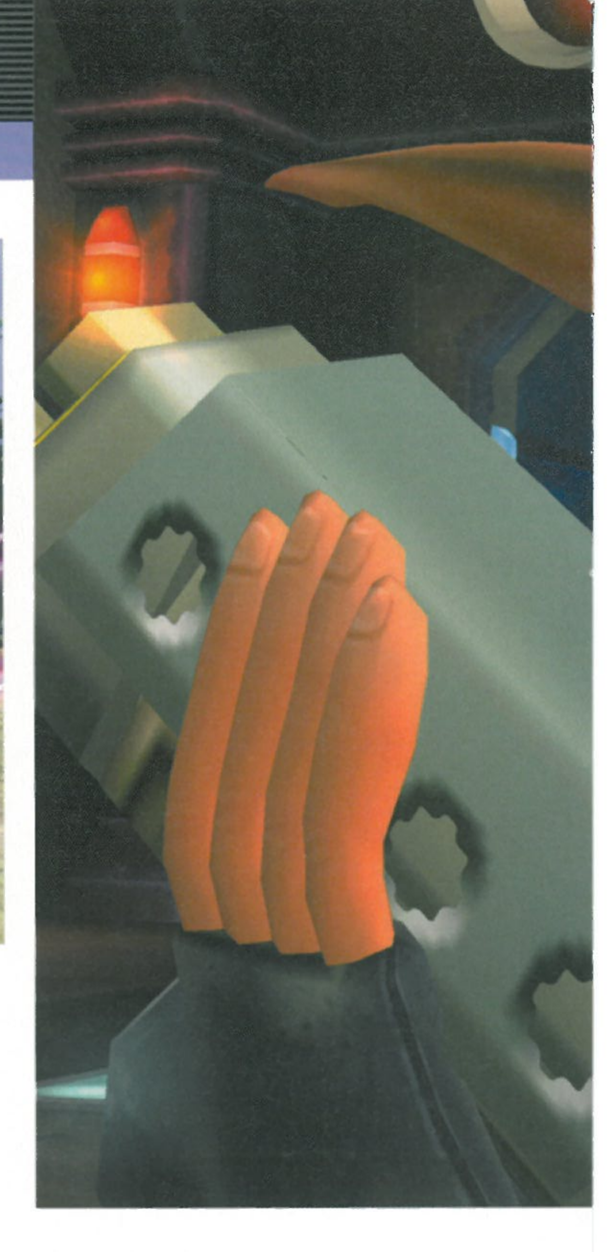
tantísimo papel Astral, la extraña compañera de Lazarus. ¿Que por qué será tan rara?, pues porque será un espíritu bueno que vivirá dentro de Lazarus y de vez en cuando saldrá para echarnos un cable. Por ejemplo, podrá levitar por los escenarios y convertirse en una tía (buena) de carne y hueso para realizar algunas acciones por nosotros. Y tendrá muchas más habilidades como éstas, así que cuidadito con ella, ¿vale?

→LA AMBIENTACIÓN SERÁ OTRO PUNTO FUERTE del juego, porque además de tener los mejores elementos de las buenas películas de terror (para comprobarlo, basta con que echéis un vistazo al diseño de fantasmas y escenarios o a los efectos de iluminación) también incluirá una buena ración de "gags cómicos" por cortesía de un protagonista que no dejará de soltar chascarrillos durante todo el juego, ¡en perfecto castellano! Después de descubrir «GhostHunter», ¿ya sabéis lo que le vais a pedir a los Reyes Magos? HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

«Ghosthunter» tiene todo el potencial para convertirse en todo un éxito navideño gracias a un planteamiento repleto de acción y a una ambientación que nos pondrá los pelos de punta.

JAK Y DAXTER HAN VUELTO dispuestos a dar caña. Ahora no se limitarán a ir de aquí para allá superando plataformas, sino que cuentan con "pipas" y escopetas para acabar con todos sus enemigos. ¡Menudo cambio!



LAS CLAVES

1 **SU DESARROLLO** con situaciones muy variadas:saltar, volar y, sobre todo, mucha acción

2 **SUS PERSONAJES,** carismáticos y muy divertidos, con una enorme expresividad.

3 **LOS GRÁFICOS,** que darán lugar a unos escenarios con todo tipo de efectos visuales.

- Noviembre
- Sony
- Plataformas

JAK 2: EL RENEGADO

¡Cómo pasa el tiempo! Parece que fue ayer cuando esta pareja se dedicaba a las plataformas y resulta que ahora vuelven, más creciditos y agresivos, y repartiendo tiros a diestro y siniestro.

EL ESPERADO REGRESO DE JAK Y DAXTER, la pareja plataformera más famosa de PS2, traerá un asombroso cambio de actitud. Sí, porque después de caer en otra dimensión, ser hecho prisionero y ser sometido a experimentos, algo pasa con Jak. Ahora va a ser mucho más fuerte, duro... ¡y parlanchín! ¡Pero si antes no soltaba prenda! Con esa nueva personalidad, y la ayuda de su fiel amigo/mascota Daxter (que seguirá tan bocazas como siempre), Jak no tardará en escapar de su prisión y unirse a la resistencia de La Sombra. Junto a estos guerreros, tendrán que derrocar el imperio de terror que reina en este mundo, ¡y de paso, intentarán volver al suyo ! Para conseguirlo, "J & D" deberán no sólo recorrer una ciudad enorme, sino también superar misiones de todo tipo. Este duo dinámico va a tener que hacer de todo: saltar, volar, resolver puzzles y, por primera vez, usar armas contra sus enemigos.

→LA ACCIÓN TENDRÁ MUCHO PESO DURANTE CADA NIVEL: guardias y monstruos tendrán la pesada manía de atacar a nuestros chicos en todo momento. Pero los malos tendrán las de perder, porque tras su cambio de "look", ahora Jak podrá transformarse en un ser mucho más

¡OJO AL DATO!

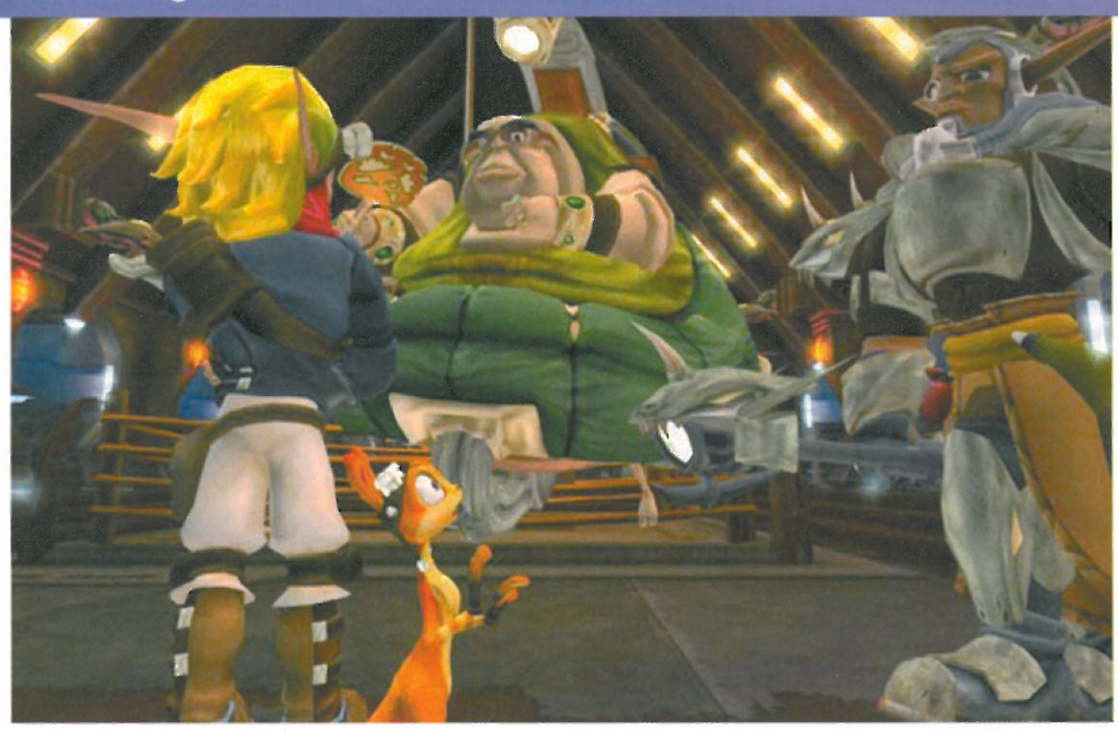
Bajo el nombre de "Naughty Dog"... SON LOS CREADORES DE «CRASH BANDICOOT»
El equipo detrás de «Jak II» es el mismo que creó el último gran héroe (o mascota) de las plataformas, «Crash Bandicoot», que desde su primera aparición en 1996 para PSone ha dado "guerra plataformera" en todas las consolas.

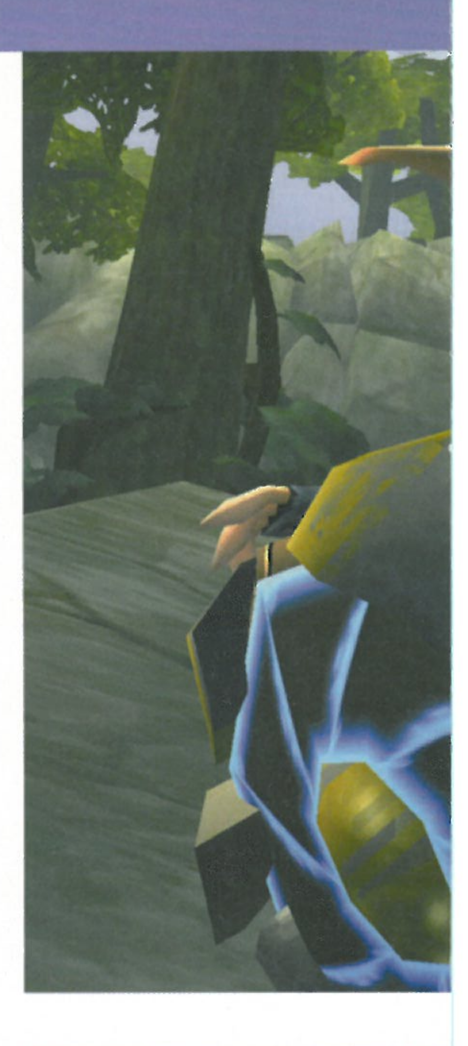
Todo un éxito de ventas... «JAK & DAXTER», LA PRIMERA ENTREGA, FUE EL PRIMER GRAN PLATAFORMAS DE PS2
La primera entrega de «Jak & Daxter», supuso hace dos años no sólo la presentación de esta carismática pareja, sino el primer gran juego de plataformas para PS2. Con un desarrollo rompedor, el juego alcanzó la friolera de casi dos millones de unidades vendidas.

UN JAK MÁS AGRESIVO QUE NUNCA VIVIRÁ UNA AVENTURA REPLETA DE ACCIÓN Y SORPRESAS

← JAK
ESTE CHAVALOTE ha pegado un buen estirón desde su última aventura. Ahora es más fuerte, agresivo, ¡y hablador! Además es capaz de transformarse en monstruo, ¡cosa que asusta bastante a Daxter!

LA ENORME CIUDAD DONDE TRANSCURRIRÁ LA AVENTURA estará llena cientos de vehículos y personajes, algunos amables y otros con peor humor. Podremos recorrerla a nuestro antojo gracias a los muchos transportes voladores.





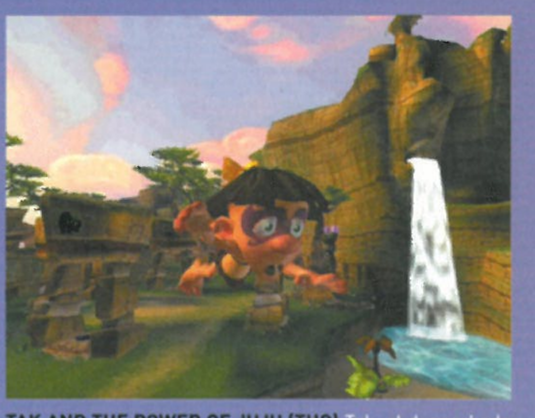
LOS RIVALES "PLATAFORMEROS" DE «JAK II»

La tendencia en los juegos de plataformas (actuales y venideros) es mezclar muchos géneros en uno. Es decir, unir el clásico plataformeo a géneros como las carreras, la acción o la aventura. Es una vuelta de tuerca para un género que aún tiene mucho que decir, ¡y si no, echad un vistazo a los juegos que se avecinan para PS2!

RATCHET AND CLANK: GOING COMMANDO (Insomniac) Los "ñapas" mas aventureros del futuro regresarán con mucha más acción y unos novedosos toques "roleros"

SONIC HEROES (Sega) El primer juego en PS2 del famoso puercoespín azul será un "todos contra todos" con los personajes de la saga enfrentándose entre sí.

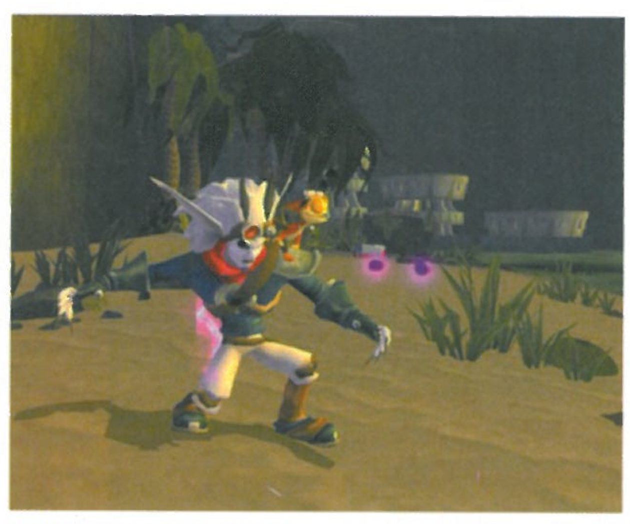
GOBLIN QUEST (Kodiak) La acción y las plataformas se mezclarán en este peculiar juego, en la que Faust (el de aquí al lado) y Gretta, una pareja de duendes, tendrán que rescatar a su pueblo en esta colorida aventura.



TAK AND THE POWER OF JUJU (THQ) Tak, el desgarbado chavalín protagonista de este juego, deberá salvar su mundo de montones de enemigos usando la magia.

poderoso (por un tiempo limitado, eso sí), capaz de arrasar con todo bicho viviente gracias a sus poderosos ataques. "¿Y cuando no pueda ponerse farruco", qué hará?", os preguntaréis. No hay motivo para agobiarse: ahora Jak podrá conseguir armamento, ¡y del bueno! Con escopetas, fusiles y láseres no habrá enemigo que se le resista. Como veis habrá acción a saco, pero

■ LA ACCIÓN SERÁ UN PUNTO FUERTE, GRACIAS A LA GRAN CANTIDAD DE ARMAS Y PODERES DE QUE DISPONDREMOS ■



CUANDO JAK SE TRANSFORME podrá dar buena cuenta de cualquier enemigo, ¡y sin armas! Y encima tendrá varios ataques especiales.

LOS BATALLONES DE ENEMIGOS caerán como trigo maduro ante el armamento pesado de que dispondremos. ¡Que no quede ni uno!

PODREMOS HACER CARRERAS en cualquier momento y de todo tipo: contra rivales, persecuciones, pruebas contrarreloj... ¡Mola!

también mucha variedad de situaciones: tendremos que luchar codo con codo junto a varios personajes, usar una tabla voladora de "skating" (¡con "grinds" y combos a nuestra disposición!), superar fases de plataformeo puro con saltos imposibles, ¡y volar! Y es que podremos "tomar prestados" (casi casi como en "GTA": echaremos a sus ocupantes y ¡hala, a correr!) los numerosos vehículos voladores que circulan por las ciudades. ¡Todos estarán a nuestra disposición!

➔LA LIBERTAD DE JUEGO SERÁ MUY ALTA. Además de las misiones principales con las que avanzará el argumento, podremos participar en pruebas y minijuegos, superar misiones de "particulares" y buscar los muchos tesoros y secretos del juego, que nos permitirán conseguir nuevos poderes o mejor armamento. Y todo mientras recorremos unos escenarios enormes, que van desde la poblada ciudad principal, habitada por los personajes más variopintos, a minas abandonadas, montañas, bosques... ¡mejor que un viaje organizado! Sin olvidar el diseño de los personajes, que mezclarán los mejores gráficos con una expresividad enorme. Está claro queue a este juego no le va a faltar ni variedad ni calidad. HC

➔PRIMERA IMPRESIÓN

Si va a haber una palabra que defina «Jak II», será variedad: variedad de situaciones, de armas, de poderes, de personajes, de escenarios... Se perfila como un "super-plataformas". ¡Que llegue ya!

LA FLOTA DE NAVES que utilizan Luke y el resto de rebeldes en Star Wars estará a nuestra disposición en este shooter. Además, en algunos niveles podremos subirnos a vehículos del Imperio como un AT-ST. ¡Será alucinante!

LAS CLAVES

1 **LOS APASIONANTES COMBATES DE NAVES** serán el ingrediente principal de «Rebel Strike».

2 **LOS GRÁFICOS** serán sobrecogedores. No recordamos haber visto nada tan impactante.

3 **EL MODO PARA DOS JUGADORES** nos permitirá jugar las fases de «Rogue Leader».

- Octubre
- LucasArts-Factor 5
- Shooter

STAR WARS REBEL STRIKE

Que no, que los verdaderos "héroes galácticos" no son ni David Beckham ni el resto de los jugadores de la plantilla del Madrid. ¡Pero si esos tipos ni siquiera son auténticos caballeros Jedi!

LA SAGA GALÁCTICA POR EXCELENCIA volverá a GC con la continuación de «Rogue Leader», el genial shooter de naves que nos maravilló hace año y medio. El esquema de juego de «Rebel Strike» volverá a ser prácticamente el mismo, así que nos tocará ponernos a los mandos de una buena colección de naves, entre ellas el famoso X-Wing, para enfrentarnos a las tropas del lado oscuro (formadas por numerosos AT-AT, TIE Fighters y demás engendros mecánicos) en apasionantes combates tanto aéreos como terrestres.

PERO NO SÓLO IREMOS A BORDO DE NAVES, ya que una de las novedades será la posibilidad de "dejarlas en un parking" y superar diversas secciones a pie. En estas fases, que transcurrirán bajo una perspectiva en tercera persona, tomaremos el control de Luke SkyWalker, Wedge Antilles o alguno de los demás rebeldes para cumplir arriesgadas misiones, como acabar con un AT-AT con la única ayuda de un cable y el sable láser, o infiltrarnos en una nave enemiga.

Los modos de juego también traerán sorpresas, porque al ya habitual modo historia, que contará con más de una docena de niveles, se le unirá un increíble modo cooperativo para dos

■ LA CALIDAD GRÁFICA DEL JUEGO OS DEJARÁ ALUCINADOS. ¡SERÁ COMO VER UNA PELI! ■

¡OJO AL DATO!

Toda una superproducción
HAN USADO TODO EL MATERIAL DE LAS PELIS
Los desarrolladores del juego, Factor 5, tuvieron total libertad para acceder a todo tipo de material que se utilizó para crear las películas originales, como bocetos, galerías de imágenes, etc. Claro, así de bien les ha salido el titulito...

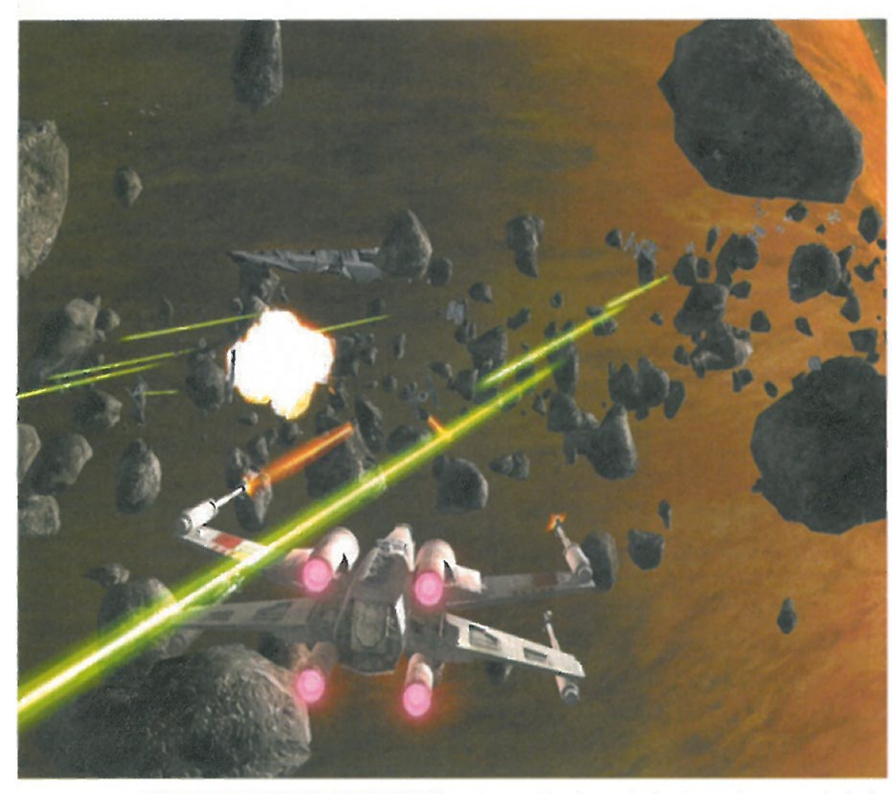
Una promoción atractiva
¡EN USA SE VENDE CON REGALO INCLUIDO!
En Estados Unidos se está promocionando el título de una forma muy especial. Y es que a todo aquel que reserve el juego se le hace entrega de un DVD de regalo que incluye un montón de sorpresas, como el arcade de "Star Wars Arcade" que arrasó en los 80.

Star Wars Arcade

AT-AT

ESTE ENORME "TRASTO" será uno de nuestros rivales más duros, pero no será el único: TIE Fighters, AT-ST y demás "lindezas" del Imperio nos estarán esperando para destrozarnos. ¡Tendremos que acabar con todos!

UNA DE LAS GRANDES NOVEDADES de «Rebel Strike» es que en determinadas misiones podremos bajarnos de las naves para recorrer parte de los niveles a pie. De esta forma el desarrollo del juego ganará en variedad y diversión.


EN ESTE CAMPO DE ASTEROIDES se desarrollará una de las trece fases que habrá que superar. Bueno, eso sin contar con las que permanecerán ocultas, claro...

EN LOS BOSQUES DE ENDOR participaremos en una vertiginosa carrera a los mandos de una Speeder Bike. La velocidad a la que nos desplazaremos será brutal.

NINTENDO TIENE "FUERZA"

La saga galáctica creada por George Lucas siempre ha gozado de mucho protagonismo en las consolas de Nintendo. Y es que ya desde los viejos tiempos de NES (la consola de 8 bits de la Gran "N") Luke SkyWalker y el resto de los héroes rebeldes protagonizaban alucinantes aventuras, todas de una calidad realmente alta. Aquí os enseñamos los mejores que aparecieron para cada consola. ¡Qué buenos recuerdos!

STAR WARS (NES, 1991). Este título de acción-plataformas destacó por su absorbente desarrollo, gran nivel técnico y elevada dificultad. Es uno de los clásicos de esta consola.

SUPER STAR WARS (SNES, 1992). El estreno de la saga galáctica en la 16 bits fue apoteósico. Gracias al modo-7 los combates aéreos mostraban una apariencia en 3D.

ROGUE SQUADRON (N64, 1998). Este genial shooter fue de los primeros títulos de N64 en emplear el Expansion Pak para mostrar gráficos en alta resolución.

ROGUE LEADER (GC, 2002). La saga Star Wars vivió su mejor capítulo en este apasionante shooter. Sus gráficos nos siguen pareciendo totalmente alucinantes. Una joya.

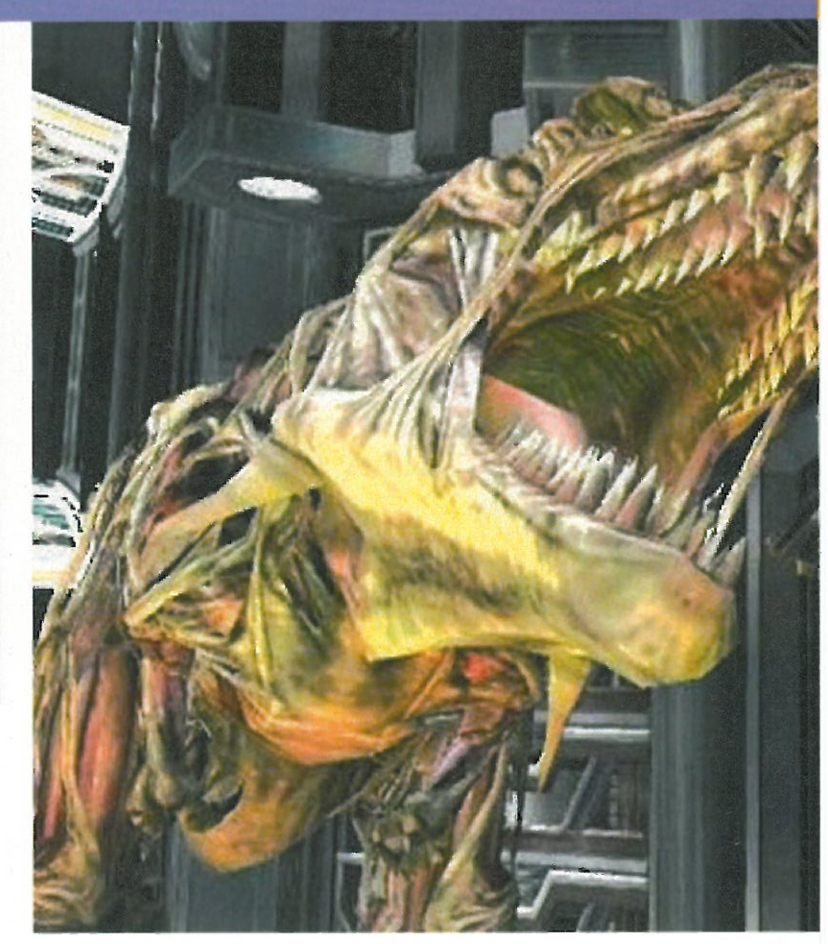
jugadores a pantalla partida... ¡que nos permitirá recorrer las mismas fases que había en «Rogue Leader»! ¡Vaya flipada! Vamos, que será como si nos lleváramos otro de regalo. Pero ahí no acaba la cosa, pues en el disco también habrá hueco para un modo uno-contra-uno que nos permitirá enfrentarnos a un amigo en unos apasionantes duelos aéreos. Alucinados estamos.

UN ESPECTACULAR APARTADO GRÁFICO le pondrá la traca final a este soberbio juego. Si el primer «Rogue Leader» ya os impresionó, creednos si os decimos que «Rebel Strike» llevará el potencial gráfico de GameCube al límite de sus posibilidades: las naves tendrán un modelado impresionante, los escenarios serán de una belleza cautivadora, disfrutaremos de efectos gráficos nunca vistos... Más que un juego, parecerá que estamos viendo una película de la saga de George Lucas. ¡Y no nos olvidemos del sonido, que reproducirá la BSO de John Williams en Pro Logic II! Por favor, ¡queremos que llegue octubre ya!

PRIMERA IMPRESIÓN

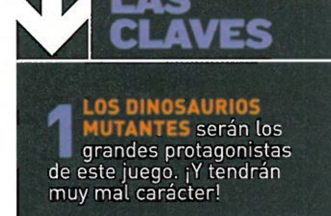
Este juego tiene una pinta alucinante, y no sólo por su espectacular acabado gráfico: las novedades que incorporará le harán aún más irresistible.

PARA CAZAR A LOS "DINOS" contaremos con un buen repertorio de armas, como metralletas o las potentes WASP, unos artefactos de gran potencia de ataque.



LAS CLAVES

1 **LOS DINOSAURIOS MUTANTES** serán los grandes protagonistas de este juego. ¡Y tendrán muy mal carácter!



2 **EL DESARROLLO** del juego mezclará la acción con toques de plataformas y puzzles. La variedad estará asegurada.

3 **EL APARTADO TÉCNICO** mostrará un buen nivel, y todos los personajes como los detallados decorados estarán modelados en 3D.

- Noviembre
- Capcom
- Aventura

DINO CRISIS 3

Si una simple lagartija os da verdadero pánico, mejor no os acerquéis a este juego. ¡Aquí salen reptiles mucho más grandes!

LOS DINOSAURIOS ASESINOS de Capcom regresarán a las consolas por tercera vez dispuestos a que pasemos más miedo que nunca. En esta ocasión la historia nos situará en el futuro, más concretamente en una nave espacial de nombre Ozymandius a la que hemos ido a parar por accidente. Allí dentro, y en el papel de dos miembros de un cuerpo de operaciones de élite, Patrick Tyler y Sonya Hart, nos veremos las caras con una serie de "dinos" mutantes que se han propuesto devorarnos. Para evitar que esto suceda y, de paso escapar de la nave, podremos utilizar una impresionante gama de armas, como sofisticadas metralletas, propulsores para elevarnos por los aires o las llamadas WASP, unos artefactos especiales que provocarán grandes daños a nuestros enemigos. Pero no sólo habrá que darle al gatillo, puesto que la aventura también tendrá sus toques de plataformas y una buena ración de puzzles para que ejercitemos el "coco".

➔EL APARTADO VISUAL mostrará un buen nivel. Todo lo que aparezca en pantalla estará generado en 3D (incluyendo los enormes decorados) y gozará de un acabado nítido y depurado, aunque lo que más nos impactará será... ¿lo adivináis? Sí, el diseño de los dinosaurios, que será absolutamente aterrador. Con estas cartas de presentación sólo podemos esperar una aventura a la altura de las mejores. HC

➔PRIMERA IMPRESIÓN

Las primeras partidas con esta nueva aventura nos han hecho temblar de miedo cazando bichos mutantes. ¡Esperemos que nos se nos haga corta!

¡OJO AL DATO!

En el 99 y el 2000...
LAS DOS PRIMERAS ENTREGAS SE LANZARON EN PLAYSTATION
Las dos primeros «Dino Crisis» vieron la luz en PSOne (DC sólo recibió el original) y cosecharon muy buenas críticas. El primero se desarrollaba en un complejo industrial, mientras que en el segundo la jungla sirvió de marco perfecto para cazar dinos. Son dos auténticos clásicos.

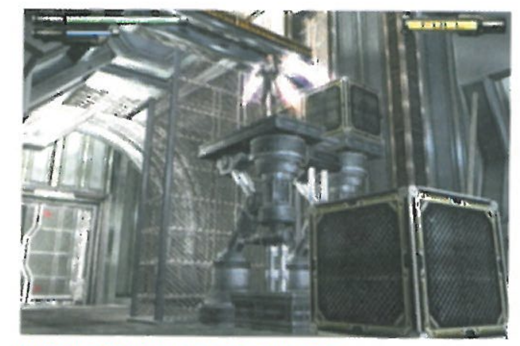
Pertenecen a Capcom
PROGRAMADORES EXPERTOS EN TERROR
Capcom Production Studio 3 son los responsables de un buen número de juegos, como «Clock Tower 3» de PS2 o el aterrador «Resident Evil Zero» de GC.

Resident Evil Zero

DINOSAURIOS ASESINOS INTENTARÁN DARNOS CAZA EN ESTA NUEVA AVENTURA DE ACCIÓN QUE NOS HARÁ PASAR MUCHO MIEDO

LA AMBIENTACIÓN DE LA AVENTURA será totalmente futurista. El juego se desarrollará en el interior de una gran nave espacial repleta de peligros.

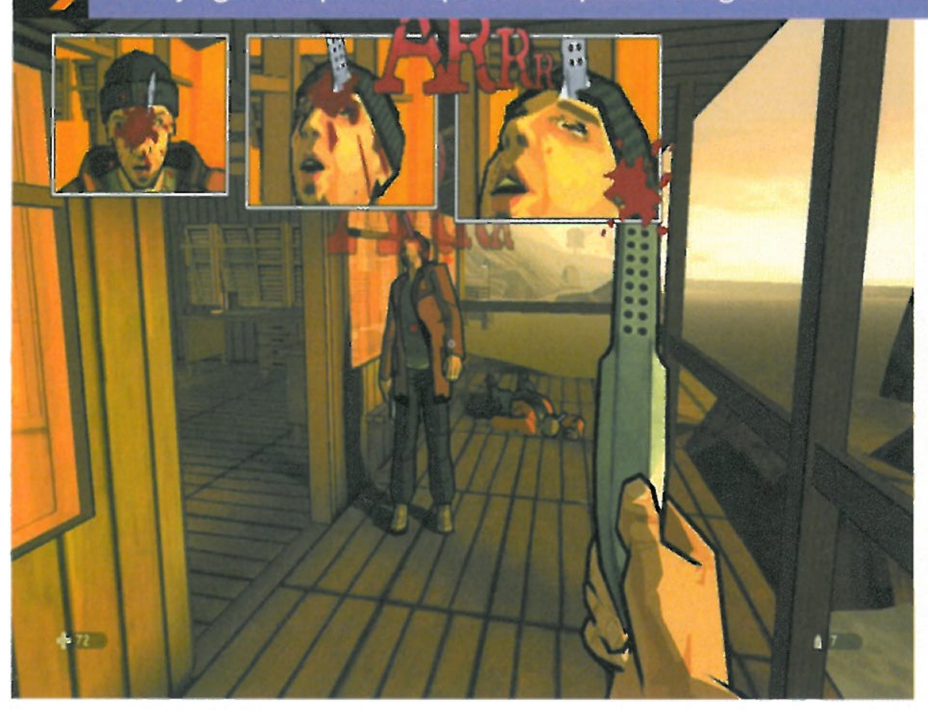
LOS REPTILES MUTANTES tendrán una inteligencia artificial bien ajustada. Serán capaces de perseguirnos por todo el decorado ¡o incluso cazarnos en pleno vuelo!



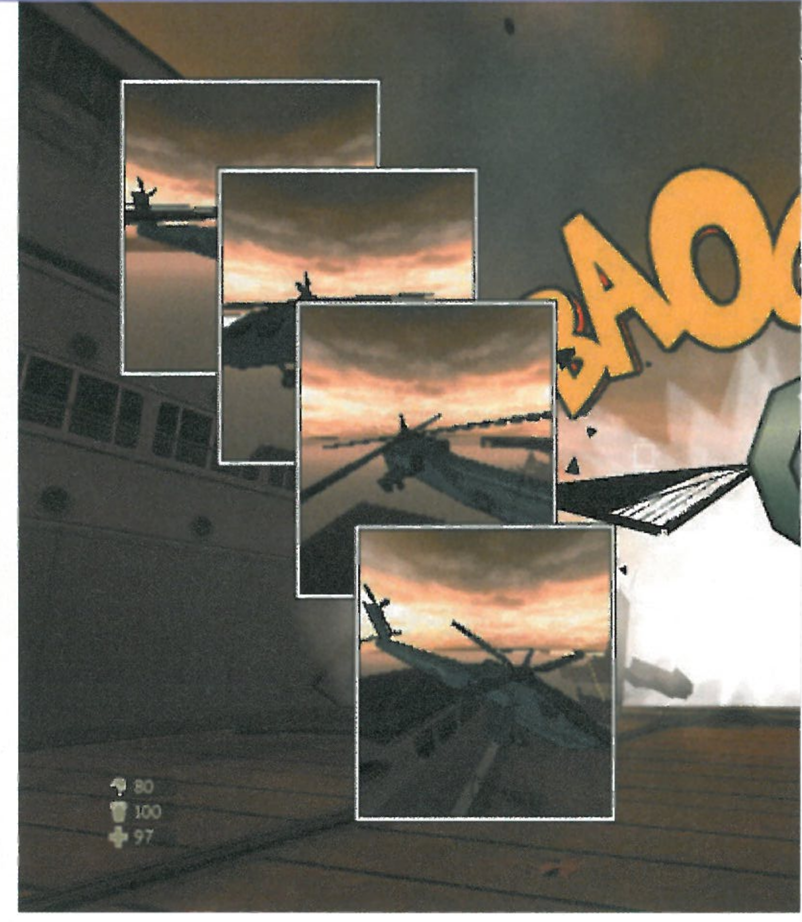
LAS PLATAFORMAS Y LOS PUZZLES también tendrán su protagonismo en este juego ¡No todo será disparar!

LOS PERSONAJES podrán volar por los decorados gracias a unos potentes propulsores traseros.

LAS SECUENCIAS DE VÍDEO que irán narrando la historia gozarán de una calidad impresionante.



DEMOSTRAR QUE NO HEMOS ASESINADO A NADIE a base de eliminar a cientos de matones no parece muy lógico, pero hay que reconocer que en este shooter funciona.



- Octubre
- Ubi Soft
- Shooter subjetivo

XIII

Si en la era digital los tebeos en papel os parecen anticuados, ¿qué os parece disfrutar del primer cómic de disparos animados?

EL PRIMER SHOOTER EN CEL SHADING (ya sabéis lo que es, muchos colores, unas cuantas sombras y ¡paf!, una molona estética de dibujos animados) está a la vuelta de la esquina y viene con algo más que un bonito apartado gráfico bajo el brazo. Para empezar, la historia, porque en «XIII» nos vamos a meter en el pellejo de un tipo con un... pasajero ataque de amnesia. Vamos, que se despierta en una playa sin recordar nada de su vida, pero, eso sí, con una acusación de asesinato sobre sus hombros (el presidente de los Estados Unidos nada menos) y un montón de matones tras su pista. Y os podéis imaginar cómo vamos a solucionar la papeleta: pues a tiro limpio gracias a un completo arsenal que incluirá, entre otras armas, cuchillos arrojadizos, pistolas, metralletas o el indispensable rifle de francotirador. Y si eso no basta, nuestro protagonista, experto en el arte de las "liquidaciones", podrá usar como arma cualquier objeto que encuentre, como botellas, sillas, ceniceros... Lo que sea, vamos.

LA AMBIENTACIÓN "COMIQUERA" (que no cómica) será otro de los puntos fuertes de este juego de disparos, gracias, en parte, al apartado gráfico que os comentábamos al principio. Pero la novedad llegará con la inclusión de textos y viñetas en pantalla -al más puro estilo cómic- que reflejarán el ruido de pasos enemigos (lo cual será muy útil cuando toque infiltrarse), los gritos de los malos al morir, así como determinadas acciones. Por ejemplo, si acertamos con un cuchillo en el "coco" de un malo, aparecerán varias viñetas que repetirán la escena paso a paso. Claro, que para disfrutar de estas y otras lindezas, aún toca esperar un mes, así que un poco de paciencia, por favor. HC

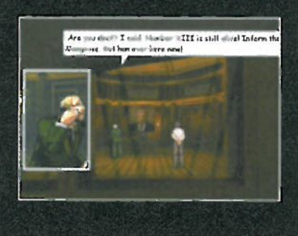
PRIMERA IMPRESIÓN

Este juego no será solo una "cara bonita", sino que su sistema de juego tampoco estará nada mal. Eso sí, primero deben arreglar el tema de la puntería automática.

1 **LA HISTORIA**, que se irá desvelando poco a poco y a base de flashbacks en los que todo se verá con una estética en blanco y negro muy buena.

2 **LAS ARMAS**, ya que entre nuestro arsenal encontraremos pistolas y escopetas, junto a botellas rotas y más que mortales ceniceros.

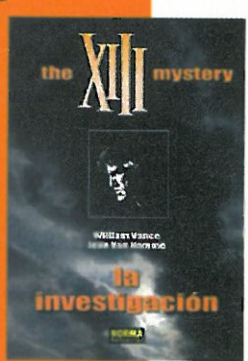
3 **LOS GRÁFICOS** en plan dibujos animados van a lograr que el juego parezca un cómic animado.



■ A NADA QUE OS GUSTEN LOS CÓMICS, LA ESTÉTICA DE ESTE JUEGO OS VA A ALUCINAR... ¡ES UN COMO UN TEBEO INTERACTIVO! ■

¡OJO AL DATO!

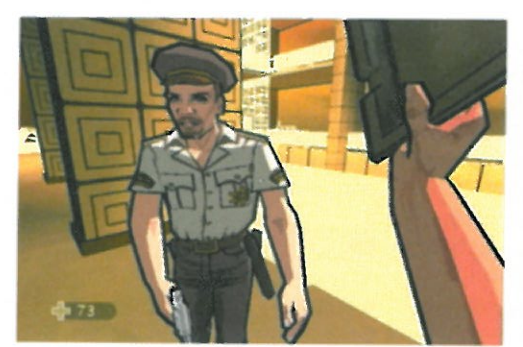
La estética...
EL JUEGO SE INSPIRA EN DOS CÓMICS
Para desarrollar este shooter en primera persona los programadores se han inspirado en un conocido cómic europeo con el mismo nombre (aunque han cambiado algunos detalles) y en "100 Balas" de Brian Azzarello, un cómic americano muy, muy bueno.



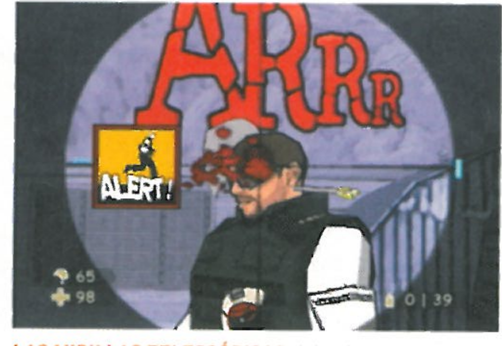
Diferencias entre versiones...
EL MODO MULTIJUGADOR MARCARÁ DIFERENCIAS
El modo principal será igual en las tres versiones, pero en el multijugador veremos cambios. Ubi Soft acaba de anunciar que los juegos de PS2 y Xbox tendrán partidas online, mientras que en GC habrá un multijugador a pantalla partida. Además, cada consola tendrá modos exclusivos.

PODREMOS USAR A LOS REHENES DE ESCUDOS HUMANOS. Así los guardias de seguridad se lo pensarán dos veces a la hora de disparar y nos dejarán huir.

UNA BUENA ESCOPETA nos sacará de las situaciones más comprometidas. Claro, que el rifle M-16, el lanzacohetes o la granadas no nos parecerán menos útiles.



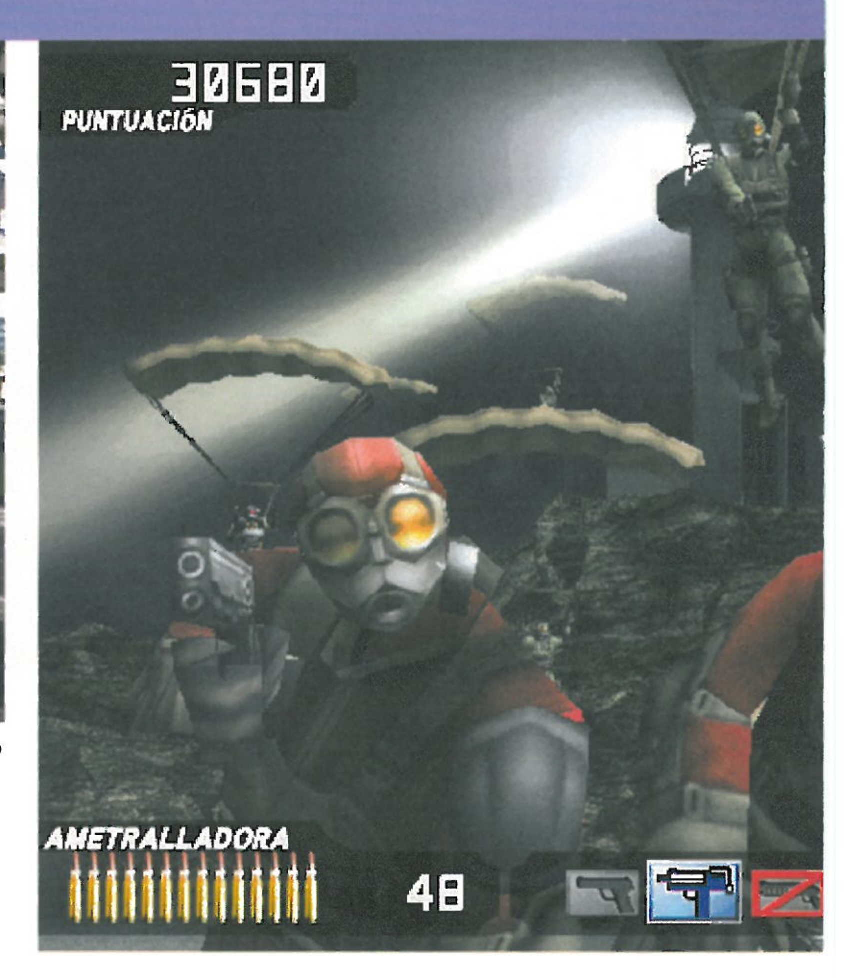
UN SIMPLE CENICERO será un arma mortal al pasar por nuestras manos. Eso sí, se romperán con facilidad.



LAS MIRILLAS TELESCÓPICAS del sniper y la ballesta nos permitirán afinar nuestra puntería al milímetro.

SI NO QUEREMOS DISPARAR LA ALARMA, tendremos que apilar los cadáveres para que no los descubran.

UN LOCO PRETENDE DESTRUIR LA TIERRA a base de misiles, y aunque nuestro mundo no es el mejor, es el único que tenemos, así que hemos decidido detener sus planes.



LAS CLAVES

1 **LA ACCIÓN**, como es clásico en la serie, será frenética y no podremos bajar el arma ni un sólo segundo. Bueno, excepto cuando nos escondamos.

2 **CAMBIAR DE ARMA** en cualquier momento de la partida será una de las novedades más jugosas. Vamos a poder elegir entre 4, a cada cual más bestia.

3 **EL MODO A DOBLES** nos permitirá jugar a pantalla partida o usando un cable Link.

Octubre
Namco
Disparos

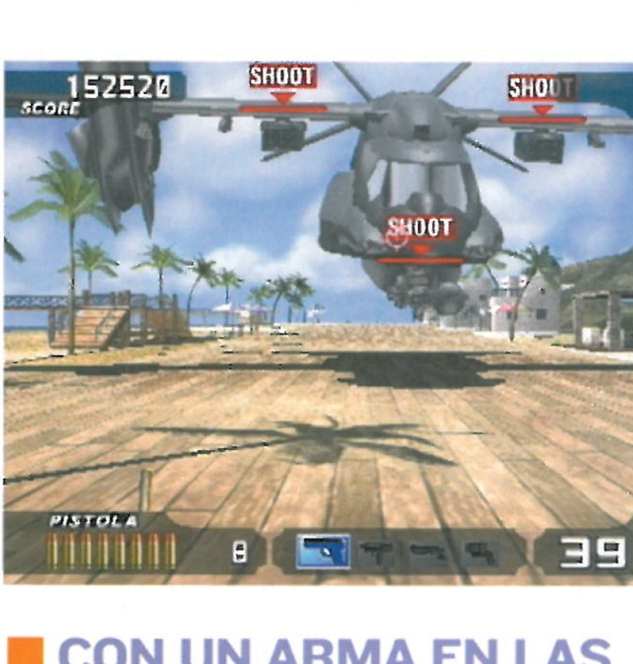
TIME CRISIS 3

Basta de golpear a la tele cuando nos matan en un juego, ahora también podremos dispararle ¡y además llevarnos unos puntos!

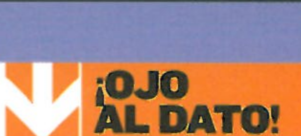
LOS JUEGOS DISEÑADOS PARA PISTOLA DE LUZ son tan divertidos como adictivos, porque no solo ponen a prueba nuestra puntería, sino que además nos "pican" para que vayamos mejorando día a día. Y como la saga «Time Crisis» es la mejor en este género, os podéis imaginar las ganas que teníamos de ponerle las manos encima a su nueva entrega. Como ya es clásico en la saga, lo primero que tendremos que hacer será desempolvar nuestra pistola (o el mando si no tenemos una G-Con 2) para después empezar a convertir en coladores a todos los terroristas que nos salgan al paso. ¡Y todo eso mientras nos escondemos para evitar sus balas! Si es que... por salvar el mundo, seremos capaces de lo que sea.

→LA NOVEDAD MÁS IMPORTANTE de «Time Crisis 3» residirá en el arsenal con el que vamos a contar. Si, habéis leído bien, un arsenal, porque por primera vez en la saga vamos a poder utilizar, además de la clásica pistola con munición infinita, una escopeta, una metralleta y un explosivo lanzagranadas para los enemigos más aguerridos. ¿A que tiene buena pinta? Pues si al más puro estilo Arguiñano, "aliñamos" todo esto con un excelente modo a dobles, unos gráficos muy aparentes, un doblaje al castellano bastante bueno y unos cuantos extras por descubrir a base de tiros, ¿qué resulta? Pues un juego con una pinta inmejorable. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN
El juego nos ha encantado, sobre todo jugando a dobles, pero todavía hay que ver si los modos de juego extra van a ser lo suficientemente largos.



CON UN ARMA EN LAS MANOS, MUCHAS BALAS EN EL CARGADOR Y ALGO DE PUNTERÍA, NOS TOCA SALVAR EL PLANETA



La saga...
Y VAN 4 ENTREGAS EN LAS CONSOLAS DE SONY
Aunque parezca mentira, esta famosísima saga de disparos tiene ya 6 añitos y va por su cuarta entrega. Primero fueron «Time Crisis» y «Project Titan» para PSone, después «Time Crisis 2» para PS2 y ahora se acerca la cuarta entrega. ¿A que ya estáis nerviosos?

El arcade...
PRIMERO, EN LOS SALONES RECREATIVOS
Antes de desarrollar la versión consolera, el juego salió en arcade. El mueble, que veis aquí al lado, lleva desde principios de año en los salones recreativos, así que si queréis ir practicando la puntería antes de que llegue el juego, ya sabéis a dónde ir.

LA PERSECUCIÓN EN JEEP SERÁ FRENÉTICA, ya que los conductores enemigos no se van a estar quietos ni un momento. Desde luego no tienen ni un pelo de tontos.

NI SIQUIERA EN UNA TRANQUILA PLAYA los enemigos nos van a dejar en paz, así que como ellos nos han chafado las vacaciones, nosotros vamos a chafarlos a ellos.

LOS JEFES FINALES de cada zona tendrán su barra de energía correspondiente, aunque de poco les servirá.

LOS ESCENARIOS SERÁN MUY VARIADOS a la par que vistosos: barcos, playas, pueblos, edificios en llamas,...

NUESTRO COMPAÑERO estará con nosotros todo el rato, así que, por favor, no le confundáis con un malo.

COMBINAR LAS ACROBACIAS será clave en este juego de snowboard. Pero con cuidado, porque podemos emocionarnos acumulando puntos... ¡y acabar besando la nieve!

LOS ESCENARIOS tendrán elementos interactivos, como esta peligrosa avalancha.

CADA CORREDOR tendrá su propio estilo en la nieve a la hora de realizar sus piruetas.

LOS RIVALES SERÁN DUROS: no sólo serán rápidos y buenos acróbatas, sino que no dudarán en golpearnos. ¡En la nieve todo vale para ganar!

LAS CLAVES

1 **EL DESARROLLO** será muy abierto: tendremos libertad para movernos y escoger las pruebas.

2 **LOS COMBOS** serán espectaculares. Será fácil realizarlos y enlazarlos, ¡pero también caer y "comer la nieve"!

■ Octubre ■ EA Sports ■ Deportivo

SSX 3

"Aviso: las autoridades advierten que fliparse al hacer piruetas con su tabla de snow, puede ser muy perjudicial para sus piños".

PARA PODER LLEGAR HASTA LO MÁS ALTO hay que "currárselo", tanto si salimos a ligar por ahí, como si nos lanzamos ladera abajo en este prometedor juego de snowboard. Y no penséis que «SSX3» va a ser un simulador al uso, porque la moda para este invierno será mezclar el desarrollo de siempre (elegir a uno de los diez corredores y lanzarnos a hacer cabriolas), con una total libertad para movernos por la estación de esquí en busca del siguiente reto. Así, habrá una gran montaña con tres picos a elegir, cada uno más difícil que el anterior, y para llegar a la cima tendremos que superar pruebas de dificultad creciente. ¿O pensabais coger el telesilla, listillos?

LAS PRUEBAS VAN A SER MUY VARIADAS: carreras a toda velocidad, ejercicios contrarreloj o exhibiciones donde demostrar nuestros mejores "tricks". Y la verdad es que hacer el "notas" será una gozada, gracias a un control muy accesible (similar al de «Tony Hawk»), que nos dejará enlazar "grinds", "ollies" y "backflips" para multiplicar nuestra puntuación. Pero igual que será fácil impresionar con nuestras acrobacias, también lo será "fliparnos" y acabar dándonos un piñazo contra la nieve. ¡Arriesgado, pero muy divertido! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El desarrollo será más variado de lo habitual en el género, pero lo más atractivo puede estar en sus espectaculares combos.

ALICANTE (San Juan)
C.C. Ctra. de Valencia Km 88.5
Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (Lugones)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
C. C. Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA 4 tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala.
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat.
Tel.: 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés.
Tel.: 93 721 47 75.
• Barcelona
C. C "Diagonal Mar".
Tel.: 93 356 23 04.

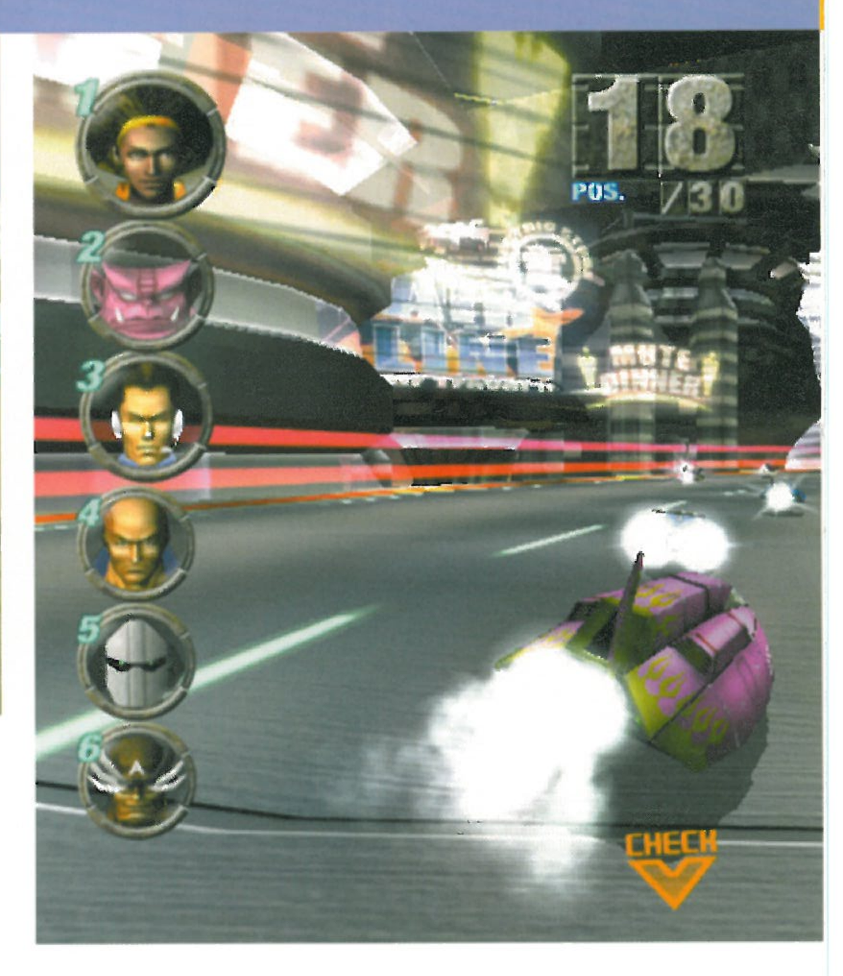
BILBAO (Basauri)
C. C. "Bilbondo".
Tel.: 94 426 35 27
CÁDIZ, 2 tiendas en:
• Puerto de Sta. María
C. C. "El Paso".
Tel.: 956 85 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 P.I.
"Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial "El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
GRANADA (Armilla)
Ctra. Armilla a Granada s/n.
Tel.: 958 13 56 33

LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62
LEÓN
C. Comercial. C/ Alcalde
Miguel Castaño 95.
Tel.: 98 726 29 00
MADRID, 4 tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium".
P. C. El Carralero. Tel.: 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel: 91 689 01 65
• Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.

MÁLAGA
Avda. de Velázquez s/n.
Tel.: 95 224 57 20.
MURCIA
C. Comercial "Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
C. C. "Iruña II".
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.
SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.

TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 922 31 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjasot
C. C. "Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
• Sedavi
Avda. de la Albufera s/n
Tel: 96 396 02 40.
VALLADOLID
C. Comercial. Avda. Puente Colgante s/n.
Tel.: 98 337 34 55
VIGO
C. Comercial c/ Coruña s/n
esq. Jacinto Benavente
Tel.: 986 23 56 41
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44

LOS SINUOSOS CIRCUITOS estarán repletos de todo tipo de trampas y obstáculos que habrá que superar como loopings, curvas peraltadas o alucinantes saltos.

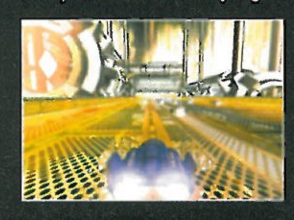


LAS CLAVES

1 **LA VELOCIDAD** a la que se desplazarán todas las naves os dejará impresionados por completo. Nunca habréis experimentado nada igual.

2 **LAS CARRERAS**, pues habrá que competir contra 29 naves rivales en más de una quincena de circuitos. Será un reto bastante complicado.

3 **LOS GRÁFICOS** serán nítidos gracias a los 60 cuadros por segundo a los que se moverá el juego.



- Octubre
- Sega
- Velocidad

F-ZERO GX

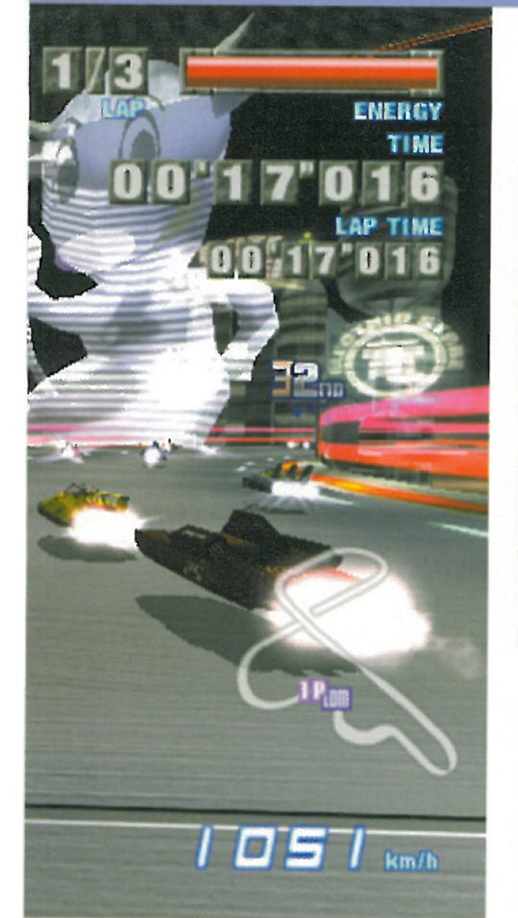
¿Os apasiona la velocidad? Pues id ajustándoos bien el casco porque con este juego vais a superar la barrera del sonido.

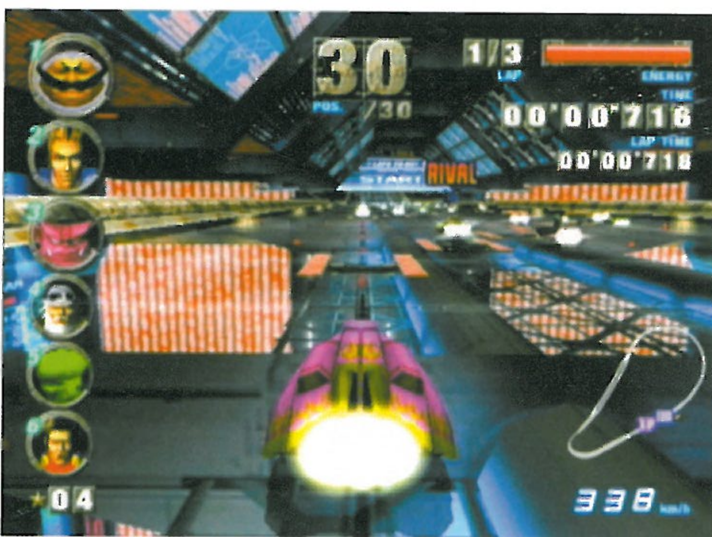
LA SAGA DE VELOCIDAD FUTURISTA más famosa de Nintendo, «F-Zero», ya se encuentra en la parrilla de salida dispuesta a arrasar en GameCube. Y es que este juego promete dejar en pañales a cualquier otro título similar que jamás hayáis probado. Su mejor virtud será, sin duda, la IMPRESIONANTE velocidad a la que se moverán las 30 naves (casi todas ellas se mantendrán bloqueadas de inicio) que podremos llegar a pilotar en el juego. Dichas aeronaves volarán por una gran cantidad de circuitos -15 disponibles desde el principio- que gozarán de un diseño tan complejo como alucinante. En ellos tendremos que sortear loopings, saltos imposibles, tirabuzones y demás "trampas" si queremos ser los primeros en cruzar la línea de meta. ¡Y ya os avisamos que no os resultará nada fácil conseguirlo!

LOS MODOS DE JUEGO nos ofrecerán una gran variedad de posibilidades. Podremos desde disputar un campeonato dividido en varias copas hasta embarcarnos en el apasionante modo Historia, en el que tendremos que ir superando distintos retos mientras disfrutamos de alucinantes escenas en FMV. Además el título nos brindará otras opciones interesantes, como la posibilidad de poder construirnos nuestras propias naves o participar en frenéticas carreras multijugador contra tres de nuestros amigos. Por su parte el apartado gráfico será tremendo. Destacará la gran suavidad a la que se moverá el juego -a pesar de la alucinante velocidad a la que se desplazarán las naves-, pues mantendrá una tasa constante de 60 imágenes por segundo. ¡Preparaos para volar! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Las primeras carreras con este "racer" nos han dejado del todo impresionados. «F-Zero GX» lo tiene todo para convertirse en todo un pelotazo para estas próximas Navidades.





¡OJO AL DATO!

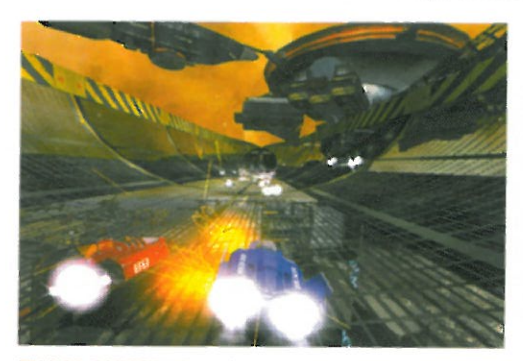
El primero salió en 1992
LA SAGA «F-ZERO» ES YA TODO UN CLÁSICO
El original apareció para la recién estrenada Super Nintendo, y fue pionero en explotar el famoso efecto conocido como Modo 7.

Será compatible con GC
¡HABRÁ UNA VERSIÓN ARCADE DE «F-ZERO»!
Los salones recreativos recibirán una versión de «F-Zero» que será compatible (mediante una tarjeta de memoria) con la de GC. Será posible jugar en la recreativa con una nave creada por nosotros en «F-Zero GX».

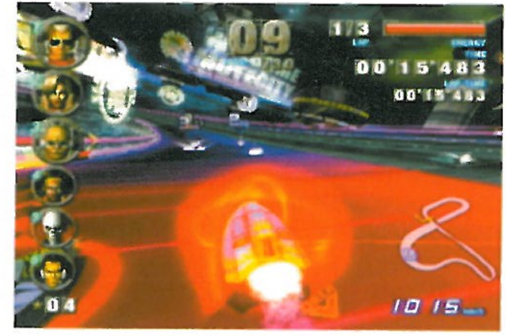
LA INCREÍBLE VELOCIDAD A LA QUE SE DESPLAZARÁN LAS NAVES SERÁ EL PUNTO FUERTE DE ESTAS NUEVAS CARRERAS FUTURISTAS

EL MODO MULTIJUGADOR, en el que podrán competir hasta cuatro participantes, conservará la misma sensación de velocidad que el resto de modos. ¡Qué pasada!

LAS AERONAVES no podrán ser equipadas con ningún tipo de arma para atacar a los rivales. A cambio, sí que podrán utilizar turbos para acelerar a tope.

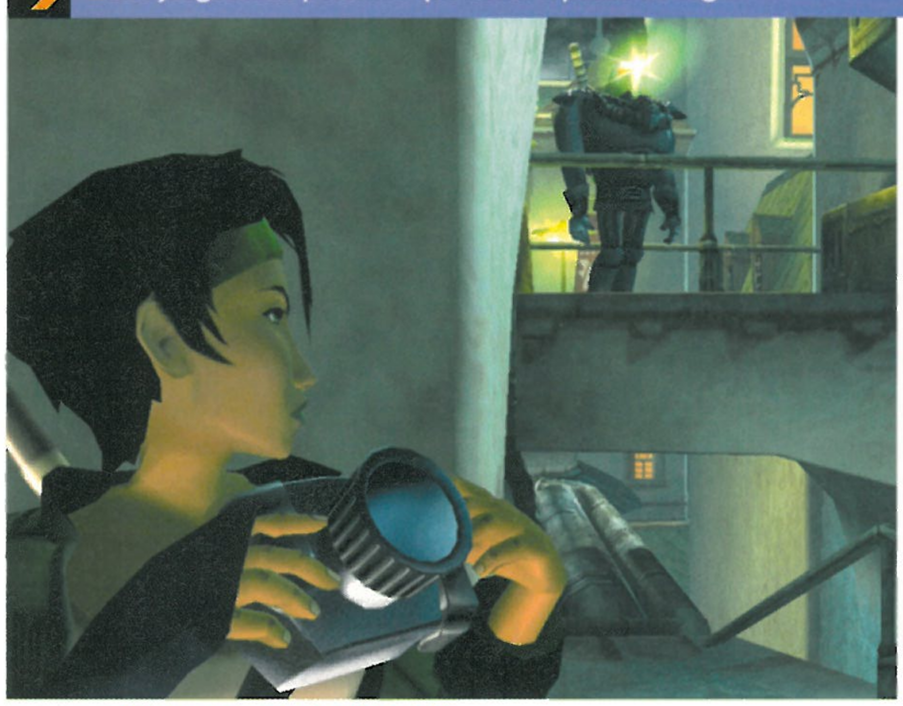


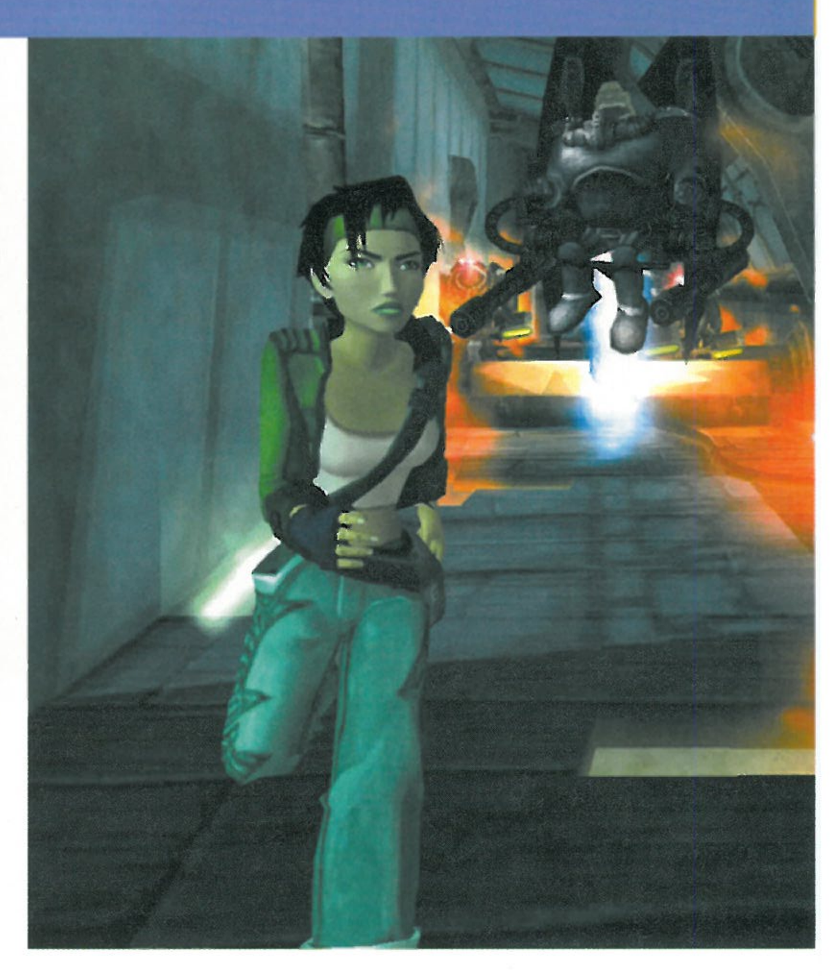
EN LAS CARRERAS tendremos que competir contra... ¡29 rivales! Desde luego, ganar no será nada fácil.



ESTAS BANDAS DE LLAMATIVOS COLORES nos permitirán recargar la energía de las aeronaves.

EN EL MODO HISTORIA tendremos que ir superando distintos retos, como esta carrera en un cañón.





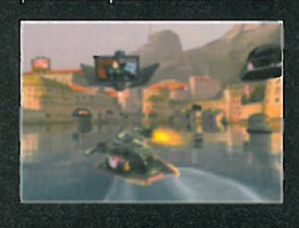
AVENTURA, ACCIÓN E INFILTRACIÓN serán los ingredientes de este juego, en el que conoceremos a Jade, una reportera que investiga con ayuda de su cámara de fotos.

LAS CLAVES

1 **LA PAREJA PROTAGONISTA:** el dúo compuesto por Jade y Zerdy nos obligará a pensar el doble, porque todas sus acciones estarán ligadas.

2 **UN MUNDO POR EXPLORAR:** Hyllis será tan gigantesco que dará lugar a multitud de misiones secundarias y de exploración. ¡Bien!

3 **EL HOVERCRAFT,** que usaremos para desplazarnos e incluso para competir en carreras.



Noviembre
Ubi Soft
Aventura

BEYOND GOOD & EVIL

Si sois de esos que creen que los gobiernos ocultan secretos, esta reportera os gustará, porque pretende dejar todos al descubierto.

EL MUNDO DE HYLLIS PASA MALOS MOMENTOS: por si fuera poco sufrir continuos ataques extraterrestres, ahora sus habitantes viven con la amenaza de una conspiración interna que puede acabar con su planeta de una manera definitiva. Menos mal que Jade, la intrépida reportera que protagonizará esta aventura, no está por la labor de consentirlo. Con la ayuda de su inseparable amigo Zerdy, y "armada" con una cámara digital, nuestra amiga intentará desvelar los secretos que oculta el gobierno. Este argumento esconderá una aventura extensa, repleta de minijuegos, y con un lujoso motor gráfico que nos asegurará la calidad tanto en los personajes como en los distintos escenarios.

SERÁ UN DESARROLLO LLENO DE ACCIÓN Y PUZZLES que deberemos resolver "en pareja", porque Jade no podrá ir muy lejos sin Zerdy... y sin otros personajes jugables que se encontrará a lo largo de su investigación y con los que deberá intercambiar objetos y simultanear saltos.

Pero sin duda lo mas atractivo del título será la inclusión de la cámara fotográfica como elemento de la jugabilidad, porque tendremos que sacar fotos tanto para resolver misiones como para ganarnos un dinerillo extra haciendo de reporteros de la variada "flora y fauna" de Hyllis.

Por lo que hemos probado, «Beyond Good & Evil» puede ser una de las revelaciones del año. ¡No le perdáis la pista! HC

PRIMERA IMPRESIÓN
La verdad es que el juego tiene una pinta estupenda y además es muy original. ¡Lo que nos ha costado despegarnos de él!

¡OJO AL DATO!

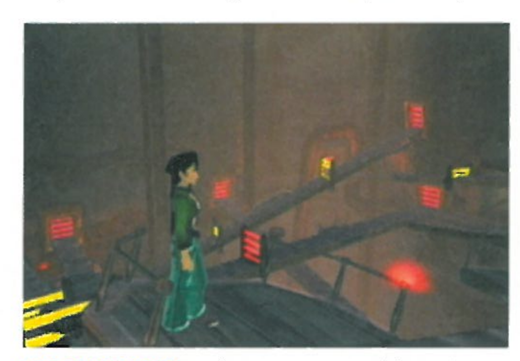
Ahora luce mas sexy...
EL "LOOK" DE JADE SE CAMBIÓ HACE MUY POCO
Y es que su aspecto inicial no convenció a los diseñadores. El cuerpazo que Jade luce ahora no es el que en principio se pensó.

Es el creador de Rayman...
MICHEL ANCEL ESTÁ AL FRENTE DEL PROYECTO
Este francés de pose tan "fashion" es el padre de Rayman, y ha creado la historia y la estética de «BG&E». ¡Todo un "Miyamoto" europeo!

LA FOTOGRAFÍA Y LA AVENTURA IRÁN DE LA MANO EN UN JUEGO QUE DESTACARÁ POR SU ENVOLVENTE HISTORIA

EL HOVERCRAFT será nuestro medio de transporte por Hyllis. Además, podremos "mejorarlo" con armas y motores mas potentes que compremos durante la partida.

LOS MONSTRUOS nos pondrán las cosas difíciles. En ocasiones nuestra misión será sacar fotos de determinadas especies, pero también habrá que pelear con ellos.



LOS ESCENARIOS serán enormes, y tendrán perlas que podremos vender para "invertir" en el hovercraft.

LAS HABILIDADES DE JADE nos servirán para sortear las numerosas mazmorras que veremos en Hyllis.

NUESTRA CÁMARA contará con este práctico visor, que nos permitirá hacer zoom, escanear mapas, etc.

GRACIAS A ESTE LIBRO DE HECHIZOS Marche y sus amigos pasarán de ser chavales normales a convertirse en guerreros, hechiceros y espadachines en un mundo mágico.

LAS CLAVES

1 COMBATES ESTRATÉGICOS con un desarrollo lleno de intensidad, tanto por sus posibilidades como por su variedad de situaciones.

2 LOS ELEMENTOS MAS CLÁSICOS DE FINAL FANTASY: los sistemas de "trabajos", los moguris, las invocaciones... ¡No va a faltar ninguno!

3 UNA HISTORIA EXCEPCIONAL, que mezclará realidad y ficción de forma emotiva.

- **Octubre**
- **Square - Enix**
- **Estrategia**

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Todos habéis imaginado con viajar a un mundo de aventuras y héroes. Dejad de soñar: ¡este juego hará real nuestra fantasía!

LA MEJOR SAGA DE ROL es, para muchos (nosotros entre ellos), la serie Final Fantasy. También lo es para Marche y sus amigos. Pero lo que ninguno de ellos puede imaginar es que, al leer un libro de aventuras, Ivalice, la ciudad en la que viven, se va a transformar en un mundo de espada y brujería. ¡Menudo cambio! Cada uno de ellos se convertirá entonces en un personaje perteneciente a un clan o grupo de guerreros. Y, a base de combatir y superar misiones, podrán dar con las claves que les lleven de vuelta a su mundo... Aunque no todos los amigos de Marche estarán de acuerdo con la idea de volver. ¡Les debe parecer genial ser héroes!

LA ESTRATEGIA SERA EL EJE DE LOS COMBATES: cada miembro del clan se moverá por turnos, y usará distintos ataques, tanto mágicos como con armas, contra su rival más próximo. La destreza dependerá del "trabajo" de ese personaje, es decir, de su categoría: Mago, Ladrón, Hechicero... Hasta 30 clases distintas, con montones de habilidades que podremos mejorar con puntos de experiencia. ¡Pero ojo, que los puntos saldrán caros! En cada combate habrá unas reglas específicas, y si las incumplimos, un juez nos penalizará. Así que más nos valdrá ser hábiles contra los enemigos, pues si conocéis la saga, sabréis que serán monstruos y criaturas fantásticas muy poderosas. Y no faltarán viejos conocidos como los chocobos, los moguris y la famosa invocación de Ifrit. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Los mejores elementos de la saga, una historia muy atractiva, combates intensos y llenos de posibilidades... ¿Alguien duda que va a ser la bomba?

LA ESTRATEGIA SERÁ EL NUCLEO DE ESTA FANTASÍA QUE DARÁ FORMA A UN SUEÑO UNIVERSAL: SER GUERREROS Y HÉROES

¡OJO AL DATO!

Supone el regreso de «Final Fantasy» a Nintendo
ES EL PRIMER JUEGO DE SQUARE-ENIX
Tras la fusión de Squaresoft con Enix, no tardó en llegar el anuncio de que «Final Fantasy» volvía a Nintendo. Después de diez años, la serie de rol regresa con este cartucho .

Apareció en 1997 en PSone
ES LA SEGUNDA ENTREGA DE LA SAGA «TACTICS»
Tras el gran éxito de «Final Fantasy VII» y "VIII" en Psone, Squaresoft decidió dar un giro de 180º y lanzó «Final Fantasy Tactics», un juego de estrategia ambientado en la saga. Fue todo un éxito, pero no llegó a España.

Final Fantasy Tactics

LOS ESCENARIOS TENDRÁN DESNIVELES que influirán en la posición desde la que ataquemos. Por ejemplo, al atacarnos desde arriba hemos sido derrotados. ¡Vaya!

LA CIUDAD DE IVALICE tendrá este aspecto tan cotidiano al principio del juego. Pero será transformada en el mundo de "Final Fantasy" gracias a un libro mágico.

¡HABRÁ INVOCACIONES! Como en otros juegos de la saga, podremos conjurar a Ifrit para que nos ayude.

LOS ATAQUES Y MOVIMIENTOS serán realizados a través de este sencillo menú, pero siempre por turnos.

SI SOMOS PENALIZADOS tendremos que sacar al infractor del "trullo", pagándole las costas del juicio.

GEORGE Y NICO, los protagonistas de esta aventura, recorrerán medio mundo en busca de las claves que les ayuden a resolver el misterio de un manuscrito de los Templarios.

- Octubre
- THQ
- Aventura

BROKEN SWORD III

Ya está bien de tanto pegar tiros: preparaos para poner a prueba vuestra inteligencia en una nueva aventura cargada de humor.

ESTA ACLAMADA SAGA DE AVENTURAS GRÁFICAS, que tuvo dos capítulos en PSOne, va a culminar una genial trilogía dando el salto a PS2 y Xbox. La tercera entrega se va a llamar «El Sueño del Dragón», y en ella George Stobbart y Nico Collard, los protagonistas de toda la serie, tendrán que investigar un misterioso manuscrito relacionado con los Caballeros Templarios.

Si os animáis a acompañarlos, visitaréis lugares tan distintos como las selvas del Congo o las calles de París, y tendréis que investigar a fondo los escenarios y resolver una buena cantidad de puzzles. Estos retos de inteligencia jugarán un papel tan importante como el sentido del humor, porque os vais a partir de risa durante toda la aventura con los chispeantes diálogos entre George, Nico y los demás personajes.

LA MECÁNICA VA A CAMBIAR RADICALMENTE, ya que en «Broken Sword I y II» teníamos que ir dándole órdenes a los personajes con un puntero que aparecía en la pantalla, mientras que en esta ocasión vamos a poder controlarlos con el stick del mando. Esta modificación hará que el desarrollo gane en fluidez, así que ahora nos resultará más cómodo explorar los decorados en busca de alguna pista u objeto importante. Por si fuera poco, el apartado gráfico nos mostrará todo un despliegue en 3D, y redondeará una aventura que muchos están deseando probar. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Un gran sentido del humor y una buena colección de puzzles parecen elementos suficientes para que lo pasemos en grande jugando a esta aventura gráfica.

1 **LOS PUZZLES** serán una constante durante la aventura. Tendremos que utilizar todo nuestro ingenio e inteligencia para poder resolverlos con éxito.

2 **EL SENTIDO DEL HUMOR** reinará a lo largo de todo el juego. ¡Viviremos situaciones y diálogos tronchantes del todo junto a George y Nico!

3 **EL NUEVO SISTEMA DE CONTROL** nos facilitará las cosas a la hora de buscar pistas.

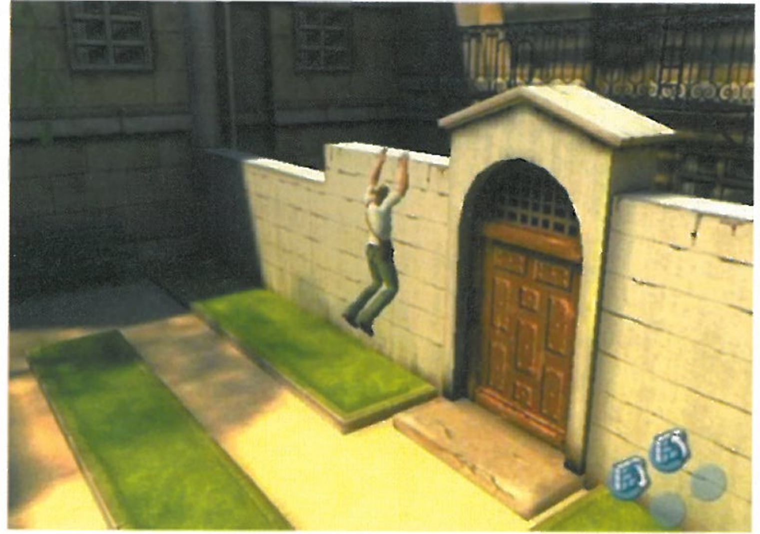
¡OJO AL DATO!

Sus creadores...
UNA COMPAÑÍA LIGADA A «BROKEN SWORD»
Revolution Software se dedica casi en exclusiva a programar nuevos episodios de «Broken Sword». De hecho, sólo han realizado un juego para consola aparte de esta saga, la aventura «Gold and Glory», que apareció hace tiempo para Dreamcast.

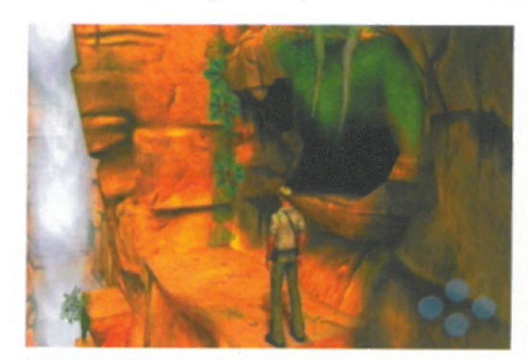
Un saga de culto
LOS DOS PRIMEROS SALIERON EN PSONE
La consola de Sony recibió los episodios anteriores de «Broken Sword», considerados como dos de las mejores aventuras gráficas para PSOne. Como veis en esta pantalla, con el salto a las 3D el cambio de aspecto será total.

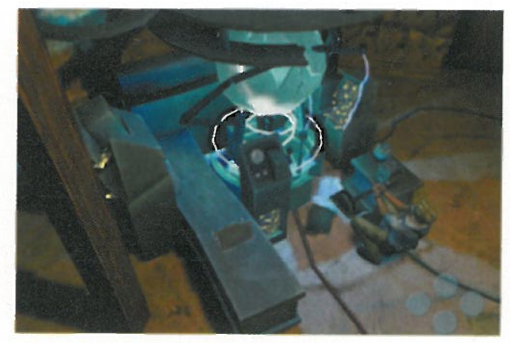
Broken Sword II (PSOne)

UN FINO SENTIDO DEL HUMOR Y UN MONTÓN DE INGENIOSOS PUZZLES NOS ESTARÁN ESPERANDO EN ESTA GRAN AVENTURA


EN CADA FASE controlaremos a uno de los dos protagonistas. Ambos tendrán las mismas habilidades y serán capaces de realizar un buen número de acciones.

EN LA AVENTURA también habrá hueco para la acción más trepidante. Tendremos que echar mano de todos nuestros reflejos para superar momentos como éste.


LOS DECORADOS serán muy variados y gozarán de una gran belleza. ¿Qué os parece este acantilado?


PODREMOS INTERACTUAR con un buen número de objetos que encontraremos en los escenarios.

LAS ESCENAS DE VÍDEO nos irán revelando la trama del juego. ¿Dónde vas con ese "pistolón", bonita?

descárgate lo último en www.ociomovil.com

Regala una melodía

Envía **REGALOHBY** seguido de un espacio y la referencia de la canción al **5354**.
EJ: REGALOHBY CANSION
No disponible para melodías polifónicas

logos &postales

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOHBY** para bajarte un logo y **POSTALHBY** para bajarte una postal, seguido de un espacio y la referencia del logo o postal que desees.
Ej. **LOGOHBY POTAS** o bien **POSTALHBY COUNTER**

tonos&polifónicas

No es lo mismo/A. Sanz — *mismo*

Faint/Linkin Park — *faint*

Veinte de enero/La Oreja... — *enero*

La cansion .../Mojinos Escozíos — *cansion*

Son de amores/Andy & Lucas — *son*

Business/Eminem — *business*

Intuition/Jewell — *intuition*

Get busy/Sean Paul — *busy*

Tomb Raider — *lara*

Hollywood/Madonna — *hollywood*

melodía	ref.
La madre de José/El Canto del Loco	madre
Papichulo/Lorna	papichulo
Boogie boogie/Piercing	boogie
Más que nada/Tanga Girls	tanga
Tirador/Hevia	tirador
You know you are right/Nirvana	know
Enter sandman/Metallica	enter
Highway to hell/ACDC	highway
Justicia, tierra.../Maná	justicia
Jump/Lexter	jump
Víspera de todos los.../Los Suaves	vispera
El viaje/Antonio Orozco	viaje
Inerte/Los Piratas	inerte
Going under/Evanescence	under
Fiesta/Dj Méndez	fies
CSI Miami	csimiami
Que vuelva Georgie Dann/La Banda...	dann
El día de la bestia/Def con Dos	bestia
Salir corriendo/Amaral	salir
Una emoción.../Eros Ramazzotti	emocion
The sacrament/Him	sacrament
This picture/Placebo	picture
Yin Yang/Jarabe de Palo	yinyang
Loca/Malena Gracia	loca
Hasiendo el amor/Dinio	hasiendo
Me pones a 100/Javi Cantero	100
Lo noto/Hombres G	noto
You are my number.../Smash Mouth	number
A mí me duele/Manuel Carrasco	duele
Friends	friends

melodía	ref.
Hipnotizadas/Lunae	hipnotizadas
Jugándome la vida entera/Alex	jugandome
Light my fire/The Doors	myfire
Ojú/Las Niñas	oju
Miénteme/Bisbal y Elena Gadel	mienteme
Quiero que vuelva/Hugo	vuelva
Grita/Vega	grita
Matrix Reloaded	matrix
Bring me to life/Evanescence	bring
La bola de cristal/Alaska	bola
El coche fantástico	kitt
8 miles/Eminem	millas
Benny Hill	benny
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Ally McBeal	ally
Blade	vampiro
Shin Chan	shinchan
Blade Runner	blade
Los Simpsons	simpsons
El bar Coyote	coyote
Indiana Jones	indiana
James Bond	bond
Sweet dreams/Marilyn Manson	sweet
Siete vidas	siete
Start me up/Rolling Stones	start
Loco por incordiar/Rosendo	loco
We will rock you/Queen	rockyou
Peligrosa maría/Los Suaves	peligrosa
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
The wall/Pink Floyd	wall
Tears in heaven/Eric Clapton	tears
Yellow submarine/The Beatles	yellow

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOHBY** para bajarte un tono y **POLIHBY** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida.
Ej. **TONOHBY BUSINESS** o bien **POLIHBY SACRAMENT**

¿Tu móvil bala?

Ahora puedes con **SONOCLIP**.
Son tonos de sonidos reales en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales...
Da un toque de realismo a tu móvil y llénalo de **SONOCLIP**.

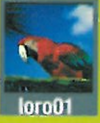
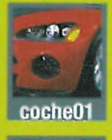
Envía **SONOHBY** al **5354** seguido de un espacio y el **SONOCLIP** que deseas. **(OVEJAS, COCHINOS, SELVA, POLICE, ROBOTS, ALIENS, COCHES, TELEFONO, HIPHOP, HOUSE)**.
EJ: SONOHBY POLICE

MOVILES COMPATIBLES: Nokia: 3600, 3650, 5100, 6220, 7650, N-Gage - Sony-Ericsson T68i, P800, P802, T310- Phillips Fisio 820, 825 - Siemens SX1 - Sagem myX-6 - Samsung D700 - Motorola A920 - Benq P30

OCIOMOVIL5354

todo lo que suena y todo lo que te gusta, ahora en tu móvil

salvapantallas

ballena01 coche02 bici01 ladrillos01 aguila01 cangrejo01 moto01 explosion01 huesos01
vampiro01 radar01 plastic01 loro01 coche01 hojas01 ninja01 parapente01 paisaje06
avion01 paisaje01 delfines01 fuego01 spiderman01 surf01 tiburon01 lagarto01 tenis01
agua01 coche03 gato01 matrix01 cielo01 siberian01 tigre01 lava01 bola01

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTOHBY** seguido de un espacio y la referencia de la foto. Ej: **FOTOHBY SURF01**

NEONOMBRE

Para conseguir tu neonombre en el móvil envía **NEOHBY** seguido de un espacio y tu nombre o apodo al **5354**.
Ej.: NEOHBY CARLOS

NOMBRE ELFICO

Para descubrir tu nombre en caracteres élficos envía un mensaje al **5354** con el texto **ELFICOHBY** seguido de un espacio y tu nombre o apodo. **Ej: ELFICOHBY ALICIA**

insultos

Recibe los mejores insultos enviando **INSULTOHBY** al **5354** y flipa.

chistes

Alégrate el día con los mejores chistes. Envía **CHISTEHBY** al **5354**.

Tu nombre en jeroglífico egipcio

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5354** con el texto **EGIPHBY** seguido de un espacio y tu nombre. **EJ: EGIPHBY EVA**

nombres

LAURA modelo 1 · LAURA modelo 2 · LAURA modelo 3
Laura modelo 7 · LAURA modelo 8 · Laura modelo 9
LAURA modelo 10 · laura modelo 11 · Laura modelo 12

Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBREHBY** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido. Ej.: **NOMBREHBY LAURA9**

Decora tu móvil

modelo C · modelo F · modelo N · modelo P · modelo S

Escoge el icono que más te guste y ponlo junto a tu nombre. Sólo tienes que poner el identificador entre paréntesis en la posición que desees. **Ej: NOMBREHBY LAURA(s)7**

nombreCOLOR

Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBRECOLORHBY** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido. Ej.: **NOMBRECOLORHBY ELENA7**

MAXInombres

INSTRUCCIONES

¿Quieres tener tu nombre más grande?
Envía al **5354** el texto **NOMBREGHBY** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieres junto con el número del modelo elegido (VER modelos de NOMBRES)
Ej: NOMBREGHBY LAURA 9

nuevo LOGOLIGA

producto exclusivo

Lleva los colores de tu equipo en tu móvil

Envía al **5354** un mensaje con el texto **LOGOLIGAHBY** seguido de un espacio, el código numérico de los colores que te gusten otro espacio y tu nombre o apodo seguido de otro espacio y el número del dorsal que quieras que aparezca en tu móvil.

Ej: Si quieres el fondo del Madrid con el nombre Sergio y el dorsal 23 envía LOGOLIGAHBY 14 SERGIO 23

EL IMPERIO DE JADE:

Héroes legendarios

Escenarios de ensueño

LO QUE DEBÉIS SABER

- Formato: **será exclusivo de Xbox.**
- Fecha de lanzamiento del juego: **verano de 2004.**
- Tipo de juego: **Rol de acción.**
- Compañía: **Bioware.**
- Destacará por: **su ambientación oriental y un apartado técnico de última generación.**

¡EXCLUSIVA EN ESPAÑA!

PRIMERAS IMÁGENES DE «JADE EMPIRE», EL JUEGO DE ROL MÁS PROMETEDOR PARA XBOX.

UN VIAJE POR LA CHINA IMPERIAL

La antigua china servirá de escenario para el que puede ser el juego de rol que marque diferencias en Xbox. El resto del mundo lo descubrirá en el Tokyo Game Show, pero vosotros no tenéis que esperar más, ¡aquí lo tenéis!

La mitología China (no confundir con las galletas de la suerte que reparten en los restaurantes) nos cuenta que hubo un tiempo en que los magos dominaban el país. Las gentes sencillas acudían a los maestros de artes marciales para que resolviesen sus problemas y los más afortunados se convertían en sus discípulos. ¿No os gustaría ser uno de ellos? Menos mal que ya sabíamos que nos ibais a decir que sí, porque además da la casualidad que ese será nuestro papel en «Jade Empire», el nuevo e interesantísimo proyecto de Bioware que saldrá en Xbox a mediados del año próximo.

→EL DESARROLLO SEGUIRÁ LAS BASES CLÁSICAS de los juegos de rol con combates en tiempo real, pero incluirá importantes novedades, como la posibilidad de escoger de qué bando queremos luchar. Nuestro objetivo principal consistirá en convertirnos en un maestro de artes marciales, aunque, como es lógico, el argumento se irá complicando con un montón de misiones secundarias mientras nos "pateamos" el país hasta llegar a los jardines imperiales. Y lo mejor de todo es que tendremos libertad total para aceptar los encargos de la gente o "pasar del tema", y de ello dependerá nuestra reputación entre la gente.

Podremos escoger al protagonista entre un reparto de 7 personajes, pero de momento sólo se han desvelado 3 de ▸▸

LOS DISEÑOS ORIGINALES

Parajes del Lejano Oriente

Estos son los bocetos que está utilizando Bioware para trasladar a nuestra consola todo el misterio de la antigua China. No son reales, pero sí que están inspirados en la vegetación y en los animales que se pueden ver todavía en las zonas rurales de China. Además, en estos dibujos también se pueden apreciar las influencias del arte oriental.

LOS TÍPICOS PAISAJES DE CHINA, con sus barcos, sus campesinos y los interminables caminos tendrán casi tanta importancia en el juego como los propios personajes, y por eso se está cuidando mucho su diseño.

LAS GIGANTESCAS ESTATUAS DE BRONCE que custodian la entrada de algunos templos representan a guerreros legendarios a los que también tendremos que combatir durante la aventura. Que Dios nos pille confesados.

EL MUNDO SOBRENATURAL se entrelazará constantemente con los escenarios reales. Un buen ejemplo será la aparición de unas fortalezas flotantes de origen demoniaco como la que se pueden ver en esta imagen.

LOS 7 GUERREROS protagonistas podrán utilizar hasta 30 estilos de lucha diferentes e incluso defenderse con objetos del decorado, como la pata de una silla.

LOS CREADORES

Ellos son Bioware

Si os decimos que estos chicos tan sonrientes son Trent Oster y Jay Watamaniuk, seguro que os quedáis como estabais. Pero si aclaramos que son el productor y el manager respectivamente de Bioware, la cosa cambia. Y es que esta compañía se ha labrado una gran reputación con sus juegos de rol para PC, sobre todo la saga **«Baldur´s Gate»** y **«Neverwinter Nights»**. En consola, sus primeros trabajos fueron **«MDK 2»**, que salió para Dreamcast y PS2, y los dos mejores juegos de rol que hay en Xbox hasta ahora: **«Elder Scrolls III Morrowind»** y **«Star Wars: Caballeros de la Antigua República»**, comentado en este mismo número.

ellos: Wu, la Flor de Loto, el furioso Ming y Shen, el Tigre. Cada uno tendrá un estilo de combate único y unas características que irán mejorando según ganemos experiencia. Y eso es sólo el principio, porque cuando tengamos suficiente fama (y suficiente pasta, claro), podremos construir una fortaleza y controlar a nuestros seguidores.

Como os podéis imaginar, todos estos secundarios también tendrán una personalidad propia: más o menos violentos, serviciales e incluso traidores. ¡Cómo está el servicio! Y para los que sean amantes de las mascotas, «Jade Empire» también permitirá "adoptar" algunos monstruos que vigilen nuestro castillo. Así, además de un completísimo RPG, tendremos un importante componente de estrategia.

LOS COMBATES SERÁN EN TIEMPO REAL, y estarán basados en las películas de artes marciales que se ruedan en Hong Kong. Antes de convertirse en un auténtico maestro, nuestro personaje podrá aprender hasta 30 estilos de lucha diferentes, algunos con armas, como el hacha doble o la alabarda, y otros basados en el kung fu. Pero, en cualquier caso, no bastará con aprender los movimientos, sino que tendremos que cambiar nuestra técnica para dejar indefensos a nuestros rivales. Por ejemplo, si nos estamos "currando" con un experto en armas arrojadizas, lo mejor será que pasemos a la técnica de pelea sucia, le arrojemos

LOS MONSTRUOS a los que nos vamos a enfrentar durante nuestro viaje estarán sacados de la mitología china, aunque con un aspecto más feroz.

LAS SECUENCIAS DE VIDEO en las que se narra el argumento nos mostrarán una calidad excepcional y nos recordarán a películas como "Tigre y Dragón".

arena en los ojos y después continuemos el combate con nuestra espada o con las manos vacías. Una vez que hayamos vencido, nuestra reputación de "matones" crecerá un poco y así evitaremos pelear contra enemigos que no estén a nuestra altura.

→LOS GRÁFICOS VAN A SER IMPRESIONANTES tanto por su espectacular realización, repleta de detalles como el movimiento de las hojas o los vestidos de los personajes, como por el diseño de los escenarios. Aunque todos ellos estarán inspirados en los paisajes que se pueden ver en China, sus creadores han decidido estilizarlos para que resulten más sobrecogedores, con impresionantes cascadas y montañas que atravesarán las nubes. Echadle un vistazo a estas pantallas si queréis alucinar.

Y esto no será nada comparado con las secuencias de combate, perfectamente animadas y con numerosos enemigos presentes en la pantalla. ¡Como si se tratase de un juego de lucha cualquiera! Si a todo esto le unimos una banda sonora de inspiración oriental que aprovechará a tope el sonido digital 5.1 de nuestra consola y un argumento lleno de giros y sorpresas, seguro que ya estáis deseando poneros un sombrero de paja y un kimono, y lanzaros a la aventura de «Jade Empire». Pero será mejor que no os precipitéis, porque aún falta casi un año hasta que el juego esté terminado. ¿Será porque es un trabajo "de chinos"? HC

MÁS JUEGOS DE ROL

El género se anima en Xbox

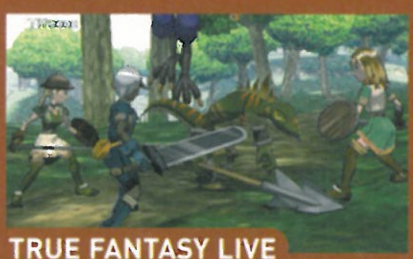
Estos son los juegos de rol que van a "cortar el bacalao" en la consola de Microsoft durante los próximos meses. No los perdáis de vista.

SUDEKI
■Diciembre 2003 ■Microsoft-Climax

Al mando de un grupo de 4 aventureros podremos recorrer las dimensiones del mundo de Sudeki (la luz y la oscuridad) para devolver el equilibrio al universo. Sus combates en tiempo real y su aspecto visual arrasarán.

FABLE
■Primavera de 2004 ■Microsoft-Lionhead

Este juego de Peter Moulyneaux nos dará la oportunidad de crear un personaje a nuestra imagen y comprobar cómo cambia su aspecto según las decisiones que hayamos tomado a lo largo de nuestra aventura medieval.



TRUE FANTASY LIVE
■Diciembre 2003 ■Microsoft-Level 5

Los creadores de «Dark Cloud» han desarrollado un mundo persistente (es decir, que siguen ocurriendo cosas aunque nosotros no estemos jugando) en el que jugadores de todo el mundo compartirán aventuras online.

BALDUR´S GATE II
■Diciembre 2003 ■Vivendi Universal

De vuelta al universo «Dungeons & Dragons», pasearemos por nuevos laberintos infestados de horribles criaturas. Nuestro dominio de la magia y la espada decidirán el destino de los 5 protagonistas, que tendrán la posibilidad de construir objetos mágicos.

IMAGENES EN COLOR

¡Conéctate a nuestro portal WAP y podrás bajarte IMAGENES EN COLOR y MELODIAS POLIFONICAS directamente a tu móvil!

Manda **"WAP.75"** al **5511**. Recibirás un SMS con todos los datos necesarios para conectarte, GUARDA la configuración, busca "akilogos.com" entre las conexiones wap y ya puedes entrar. Si lo prefieres también puedes llamar al **806 488 514**, introducir el código de la imagen que quieras y luego tu número de móvil y obtendrás la dirección wap donde descargártela.

Sólo para móviles con tecnología MMS y que permitan descargas ía WAP.

NUEVA 200079 · NUEVA 300394 · NUEVA 200073 · NUEVA 200078 · NUEVA 200025

200082 · NUEVA 200390 · NUEVA 200391 · NUEVA 200393 · NUEVA 200392

200123 · 200085 · 200093 · NUEVA 200387 · NUEVA 200389

NUEVA 200383 · NUEVA 200384 · 200375 · 200328 · 200370

JUEGOS JAVA

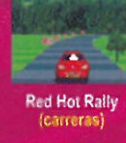
¡DESCARGATELOS EN EL 806 488 514!

PARA NOKIA 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 7210, 7250, 7650, MOTOROLA T720, SHARP GX10, SIEMENS C55, M50 y MT50

NUEVO The Italian Job (arcade) · NUEVO Grand Slam (deporte) · Bowling (pub) · Wild West (arcade)

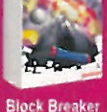
Adventurer (plataformas) · NUEVO Street Brawl (arcade) · NUEVO Kao kang (puzzle) · Hokey Pokey (plataformas)

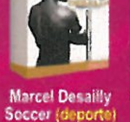
Topgun (arcade) · NUEVO Ping Pong (deporte) · Rack em Up (pub) · Open Season (arcade)



NUEVO Mobile RC (carreras) · Power Up (puzzle) · NUEVO Wizard Pinball (pub) · Red Hot Rally (carreras)

Skate & Slam (deporte) · Speed Devils (arcade) · Gulo's Tale (aventura) · Rainbow 6 Broken Wing (acción) · Rayman Golf (deporte)





Planet Zero (arcade) · Block Breaker (aventura) · Marcel Desailly Soccer (deporte) · Siberian Strike (arcade) · Prince of Persia (aventura)

COMO DESCARGAR JUEGOS JAVA:

Llama al 806 488 514*. Te daremos 2 opciones. Si sabes el código del juego entra por la 1 y te daremos la dirección WAP donde podrás bajártelo, sino, entra por la 2, te enumeraremos los juegos y tú nos dirás el que quieres. Verás los códigos de todos los juegos y los móviles compatibles en: www.telelogo.net

¡¡DALE VIDA A TU MOVIL CON LAS ULTIMAS NOVEDADES!!

¡¡EL AUTÉNTICO NUMERO 1 ESPAÑOL!!

MELODIAS MONOFONICAS y POLIFONICAS

Las melodías monofónicas son compatibles con Nokia, Sagem, Motorola y últimos modelos de Samsung, Siemens, Ericsson, Alcatel y Trium con editor de melodías y EMS. Las melodías polifónicas son compatibles con móviles con tecnología MMS y que permitan descargas WAP.

TOP TEN

MONO	POLI	
302472	320348	Alejandro Sanz - No es lo mismo
302473	320349	Banda Jerez - La cabrona
302469	320345	Ojú - Las niñas
302477	320353	Anuncio ONCE - Las Tapitas
302467	320343	La madre de José - El canto...
302474	320350	David Bisbal - Fuiste Mia
302468	320344	No te escaparas - Hombres G
302465	320341	Faint - Linkin Park
302471	320347	Tanga Girls - Mais que nada
302470	320346	Son de Amores - Andy & Lucas

EXITOS INTERNACIONALES

MONO	POLI	
302437	----------	Shape - Sugarbabes NUEVA
----------	320301	Beautiful - Snoop Dogg
302329	320288	In Da Club - 50 Cent
302412	320275	Come Undone - R. Williams
302421	320285	Stars - The Cranberries
302436	----------	Up - Shania Twain
----------	320298	I Can - Nas
301688	320098	Moi lolita - Alizee
302378	320291	Fighter - Christina Aguilera
302313	320268	Here it Comes Again - Mel C
301682	320059	Crawling - Linkin Park
----------	320296	Excuse Me Miss - Jay-Z
302422	----------	Tu es Foutu - In-Grid
302476	320352	Another Night - SPS
302366	320242	Drove All Night - Celine Dion
300317	320292	7 days - Craig David
----------	320294	Superman - Eminem
320281	302416	Sunrise - Simply Red
302401	320257	Libertine - Kate Ryan
302240	320284	You Spin Me Around - Thalia
----------	320293	X Gonna Give It To Ya - DMX
302365	320241	For what its worth - Cardigans
302433	----------	I Begin To Wonder - D. Minogue
302464	320340	Crazy in love - Beyonce
302237	320152	Cleaning Out my... - Eminem
----------	320352	Another Night - SPS
301464	320099	Paid My Dues - Anastacia
302379	320300	Get Busy - Sean Paul
302462	320338	Crazy Beat - Blur
302205	320007	In my place - Coldplay
302317	320262	American Life - Madonna

MELODIAS ORIGINALES

MONO	POLI	
301739	----------	Melodía celta
301740	----------	Melodía india
301741	----------	Melodía china
300343	----------	Melodía árabe
301742	----------	Melodía rusa

CINE Y TV

MONO	POLI	
300489	320024	Gladiator
300665	320036	Braveheart
300027	320048	Star wars
300413	320203	Superman
300482	320017	Titanic
300464	320044	Indiana Jones
300020	320012	Mision Imposible
300197	320187	Looney Tunes
300022	320045	El Padrino
300017	320086	James Bond
301773	320027	Hook
300040	320016	Los Simpsons
300037	320183	Rasca y Pica
300041	320091	South Park
300023	320195	La Pantera Rosa

EXITOS LATINOS

MONO	POLI	
302455	320332	Lorna - Papi Chulo
302439	320337	O Teusoro Do Pirata - K. Africa
302411	320274	Jaleo - Ricky Martin
302440	320336	Ven Ven Ven - Sex Bomb
302400	320256	Mia - Juan Camus
302438	320333	Que vuelva ya Georgie Dan
302326	320286	Morenita - UPA Dance
302460	320335	Tal Vez - Ricky Martin
302466	320342	Lunae - Hipnotizadas
302458	320334	Ricardo Arjona - Dame
302325	320247	Haciendo el amor - Dinio
302463	320339	Piercing - Boogie Boogie
302324	320252	Bonito - Jarabe de palo
302457	320328	Vamos a la Pista - G. Dann
302415	320279	Dejame Olvidarte - S. Dalma
302369	320245	Bye Bye - David Civera
302435	----------	As de Corazones - Raul
302426	320263	Loca - Malena Gracia
302453	320327	Cuatro son los puñales - Hakim
302413	320244	Rosa y Espina - Bisbal y Civera
302403	320261	Tomasa - Lolita
302452	320326	Movimiento del Amor - Gusanito
302417	320282	Kilometros - Sin Bandera
302448	320325	Para que la vida - E. Iglesias
302360	320236	Devuelveme La Vida - A. Orozco
302359	320234	No te Rindas - Alex Ubago
302447	320324	Es por ti - Elena Gadel
302404	320264	Eres mi Religion - Mana
302445	320321	Lia - Chenoa
302427	320265	Mariposa Traicionera - Mana
302429	320280	Se me olvidó tu nombre - Shalim
302363	320239	Mi Primer Millón - Bacilos
302414	320276	No Vuelvas - Roser
302431	----------	Tal Vez - Alex Ubago
302407	320269	Como Pude - Merche
302442	320329	Besa mi piel - Natalia
302410	320272	Ojos Negros - P. Manterola
300428	320278	Calavera - Seguridad Social
302290	320116	No me llames Iluso
302289	320153	Dime - Beth

DANCE

MONO	POLI	
----------	320311	Samba Adagio - Safri Duo
----------	320307	Move Mania - Sash!
----------	320315	Scatman - John Scatman
----------	320303	Around The World - Daft Punk
----------	320308	Mysterious Times - Sash!
----------	320312	La Primavera - Sash!
----------	320309	Porcelain - Moby

VIDEOJUEGOS

MONO	POLI	
----------	320110	Arkanoid
----------	320112	Bubble Bobble
----------	320114	Doom
----------	320117	Duke Nukem
----------	320121	Ghouls'n Goblins
----------	320140	Tetris
----------	320138	Sonic
----------	320119	Golden Axe

HIMNOS DE FUTBOL

MONO	POLI	
300409	320149	Real Madrid
300411	320150	FC Barcelona
300415	320151	Atletico de Madrid
300416	320206	Real Betis
300417	320207	Athletic de Bilbao
300420	320209	Deportivo A Coruña

TELELOGO .net

www.telelogo.net

806 488 514

LLAMA, INDICA TU NÚMERO DE MÓVIL Y LA REFERENCIA DEL LOGO O MELODÍA Y AUTOMÁTICAMENTE LO RECIBIRÁS.

TAMBIÉN PUEDES PEDIR LOGOS Y MELODÍAS POR

SMS AL 5511

ENVÍA EL MENSAJE "L.75." SEGUIDO DE LA REFERENCIA (EJEMPLO:"L.75.301245") CUANDO LLEGUE TU PEDIDO MEMORÍZALO.

112676 · 112679 · 112678

108742 · 111083 · 108671

104737 · 100292 · 112623

112682 · 101980 · 112677

106330 · 100067 · 104979

101385 · 112675 · 112674

100187 · 103964 · 100841

112681 · 112635 · 112634

112683 · 112680 · 111565

¡¡HAZ TU PROPIO LOGO!!

¡PONTE DE LOGO TU NOMBRE O LO QUE TU QUIERAS!

Envía "MILOGO.75.tu texto" al **5511****
(ejemplo: MILOGO.75.Sergio)

SALVAPANTALLAS NOKIA

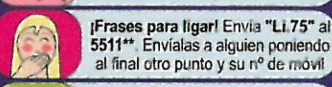
Gladiator 400444 · Johny Bravo 400439 · Jocker 400438 · Che Guevara 400366 · Mona Lisa 400348

CHAT

¡¡Liga con tu móvil!!
Envía "Ligar75" al

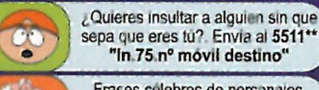
5511**

¡Chic@s de tu ciudad te están esperando!

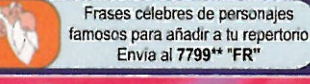


Envía "**CHISTES.75**" al **5511****. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

Envía "**PIROPOS.75**" al **5511****. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil



¡Frases para ligar! Envía **"Li.75"** al **5511****. Envíalas a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil



¿Quieres insultar a alguien sin que sepa que eres tú?. Envía al **5511****
"In.75.nº móvil destino"

Frases célebres de personajes famosos para añadir a tu repertorio
Envía al **7799**** **"FR"**

¡JUEGO DE AVENTURAS POR SMS!

NOCHE DE LIGUE

CONQUISTA A LA CHICA DE TUS SUEÑOS O MUERE EN EL INTENTO ¡¡SI LLEGAS AL FINAL TENDRÁS PREMIO SEGURO!!

Envía **"NOCHE.75"** al **5511****
Envía **"NOCHE.75.opción"** para elegir (ej: NOCHE.75.A)

VIDENCIA EN DIRECTO

Envía al 5511** "VIDENCIA75" seguido de tu pregunta. Ejemplo: VIDENCIA75 ¿triunfaré esta noche? y en un instante recibirás en tu móvil la respuesta de un vidente profesional.

¡¡GRAN SORTEO!!

Envía "**GANAR75**" al

5511**

y entrarás en el sorteo de un fantástico **Ericsson P800** con pantalla táctil y cámara de fotos incorporada.

Logos: Nokia y últimos modelos de Siemens, Ericsson y Alcatel con tecnología EMS. Melodías: Nokia, Sagem, Motorola y últimos modelos de Samsung, Siemens (c45 sólo última versión), Ericsson, Alcatel y Trium con editor de melodías y tecnología EMS. Servicios por SMS: Todos. Salvapantallas: Nokia. Para mayor seguridad consulta el manual de instrucciones de tu móvil. Si quieres más información, entra en nuestra página web: www.telelogo.net. Costes (iva incluido): *806/906: 1'09 €/min - **SMS: 1 € (necesitarás 2 SMS para efectuar una descarga). Apartado de correos 156 de CASTELLÓN.

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.

PÁGINA 96

«COLIN MCRAE 04» El famoso simulador de rallies regresa a toda velocidad a PS2 y Xbox. ¡Acelera a tope y lee a fondo nuestra review!

PÁGINA 100

«CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA» Llega a Xbox una aventura absorbente como pocas. ¡Y con toda la Fuerza de la galaxia!

PÁGINA 92

«SOUL CALIBUR II» El juego de lucha más esperado de Namco por fin se deja ver en las tres consolas de 128 bits. ¿Es tan bueno como todos decían? La respuesta la tenéis en la impresionante review que os hemos preparado.

EN ESTE NÚMERO...

■ LUCHA ■ CAPCOM ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 62,95 € (10.474 ptas.) ■ + 16 años ■ Lanzamiento: 26 de septiembre

UN COMBATE ENTRE BESTIAS como éstas sólo se puede resolver de una manera: el que mejor partido saque de sus armas será quien se haga con la victoria. Es la gran baza de este auténtico juegazo de lucha.

AL FILO DE LA PERFECCIÓN

SOUL CALIBUR II

Aunque digan por ahí que el soul es un tipo de música, nosotros sabemos que es el nombre de una espada mágica que se disputa en el torneo de lucha más salvaje de las consolas. ¡A por ella!

■ **YA PODÉIS DESENFUNDAR VUESTRA ESPADA,** porque el torneo de lucha más sonado de las consolas acaba de comenzar. Os estamos hablando de «Soul Calibur II», uno de los títulos más esperados del momento, que acaba de llegar a nuestra redacción... ¡y ha logrado superar nuestras mejores expectativas!

Su desarrollo es igualito que en anteriores entregas, con peleas uno contra uno en las que cada luchador usa su arma favorita, desde un hacha a unos nunchakus, pasando por un enorme catálogo de espadas, pero sus posibilidades van mucho más allá.

→ **ADEMÁS DE LOS 23 LUCHADORES DISPONIBLES** (algunos nuevos como Necrid, diseñado por Todd McFarlane), disponemos de más de 20 modos de juego, 3 trajes por luchador, 200 armas, más de 15 escenarios... en resumen, que se trata del juego más largo del género. Y entre todas estas opciones la reina es, sin duda, el modo Maestro de Armas, que consiste en una serie de combates con reglas especiales (varios enemigos, suelo deslizante, armas envenenadas...) enlazados como si fuera un juego de rol. A medida que vamos avanzando en este modo podemos ganar puntos de experiencia y conseguir monedas de oro para

LOS 23 LUCHADORES DISPONIBLES tienen diferentes estilos de lucha y además la mayoría de ellos pueden utilizar tres trajes diferentes para pelear. Ahora sólo falta escoger nuestro favorito y saltar al ring.

EL ARMA ES DECISIVA

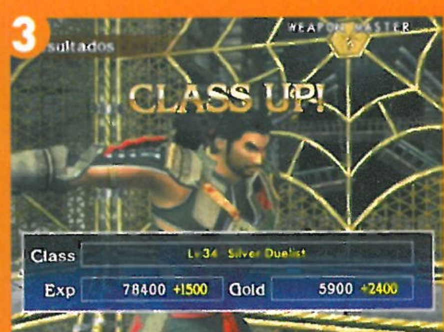
Podemos cambiar el estilo de nuestro personaje escogiendo entre las armas que hayamos comprado en el modo Maestro de Armas:

LA PANTALLA DE SELECCIÓN nos muestra tanto los poderes especiales de cada espada, como su alcance o el daño que produce.

EN LOS COMBATES tenemos que adaptar nuestra forma de pelear al arma que estemos empuñando en ese momento.

ENTRE LOS PERSONAJES SECRETOS también encontramos viejos conocidos, como Sophitia, Siegfred o Lizardman.

TAMBIÉN PODEMOS DERROTAR a nuestros oponentes si les arrojamos, de un golpe, por el borde de los escenarios.



MODO MAESTRO

Así es como se desarrolla el modo principal de «Soul Calibur II»:

1. ESCOGEMOS en el mapa cuáles van a ser nuestros siguientes combates. En total hay que recorrerlo dos veces por completo.

2. COMBATIMOS contra los demás luchadores con diferentes reglas.

3. MEJORAMOS nuestras habilidades, subimos de nivel y conseguimos dinero para comprar nuevos modos extra.

comprar unos cuantos extras y nuevas armas. ¿Más armas? Sí, porque una de las novedades es que podemos escoger la espada que mejor se adapte a cada uno de nuestros oponentes antes de ponernos a "repartir".

→NO HAY DIFERENCIAS ENTRE LAS 3 VERSIONES, salvo por la presencia de un luchador exclusivo para cada consola. Heihachi Mishima, el malo de «Tekken», es el guerrero que aparece en PS2; Spawn, el personaje del cómic, se ha hecho un hueco en la versión de Xbox, y nuestro favorito, Link (el héroe de «Zelda») es el que se da de tortas en la consola de Nintendo utilizando todas sus armas.

Sin embargo los tres juegos están empatados en diversión. No os podéis imaginar la cantidad de torneos que nos hemos ju-

CASSANDRA →

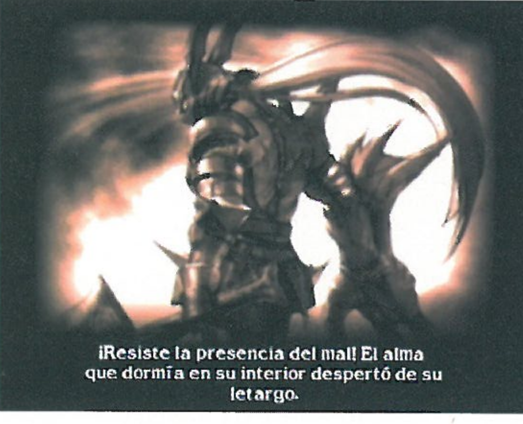
ESTA GUERRERA GRIEGA, además de ser tan guapa como buena luchadora, es la hermana pequeña de Sophitia (de los juegos anteriores) y además tiene un repertorio de golpes y una indumentaria muy parecidos.

BATALLAS ESPECIALES

A medida que avanzamos en el modo Maestro de Armas, las condiciones del combate se complican con enemigos múltiples o las bombas en el escenario. Ahí va un ejemplo de lo que nos espera más adelante:

UN ENEMIGO INVISIBLE al que sólo podemos seguir por los movimientos de sus armas.

LAS TRANSFORMACIONES de nuestro personaje en otros luchadores, como este lagarto.



EL MODO PRINCIPAL alterna los combates con algunas escenas fijas que nos van desvelando el argumento.

ESTE ESPADACHÍN llamado Raphael es otro de los nuevos "fichajes" de esta tercera entrega. Su rapidez es legendaria.

EL ENEMIGO FINAL en esta entrega se llama Charade, y puede imitar la forma de luchar del resto de los guerreros.

EL SISTEMA DE CONTROL nos permite girar cómodamente alrededor de los oponentes para encontrar sus punto débil.

EXTRAS PARA DAR, TOMAR Y SEGUIR DANDO

EL PREMIO A TANTOS ESFUERZOS son los interminables extras que nos esperan al final de «Soul Calibur II». Entre ellos destacan los vídeos de cada personaje (Izquierda) las galerías de imágenes, los personajes ocultos y los nuevos trajes, como el que luce Ivy a la dcha.

gado en la redacción hasta que conseguimos aprendernos todos los movimientos de cada guerrero, y lo bueno es que el sistema de control de «Soul Calibur II», con un botón de defensa y tres tipos de golpe distintos, se ajusta como un guante, lo mismo para principiantes como para los luchadores más expertos.

EL NIVEL TÉCNICO ROMPE TODOS LOS MOLDES, tanto en lo que se refiere a los modelos de los luchadores como a sus animaciones (¡hay golpes que casi nos duelen a nosotros!). Quizá el único defecto es que los escenarios son un poco sosos, porque no hay público ni elementos que

ASTAROTH

El tamaño sí que importa cuando se trata de luchar contra un mastodonte como éste. Aunque sus golpes son los más fuertes, también es uno de los guerreros más lentos.

NECRID, EL LUCHADOR DE MCFARLANE, no tiene ningún arma en particular, sino una esfera de energía que se transforma en látigo, espada o hacha según el golpe que estemos ejecutando. Y además su diseño es realmente alucinante.

■ «SOUL CALIBUR II» NO TIENE RIVAL EN CUANTO A VARIEDAD Y MODOS DE JUEGO ■

LOS ESCENARIOS son muy variados, y están repletos de detalles, pero no se destrozan con nuestros golpes.

LOS GRÁFICOS destacan por la suavidad de las animaciones y los efectos que acompañan a los golpes más poderosos.

se puedan romper. Pero si lo que queréis es "rizar el rizo", os recomendamos que probéis el modo para televisiones de alta definición, donde parece que los luchadores se salen de la pantalla.

Si después de lo que os hemos dicho no habéis ido corriendo a por este nuevo rey de la lucha, escuchad algunos de los extras que incluye: galería de imágenes, vídeos, katas, perfiles... ¡no hay nadie que pueda con él! HC

LUCHADORES EXCLUSIVOS

La única diferencia que hemos apreciado entre las tres versiones (además de una mayor resolución en Xbox y GameCube) es la inclusión de un luchador exclusivo para cada una de ellas. Los tres son igualmente poderosos, así que el elegir una u otra depende de nuestros gustos personales. ¿Quién es vuestro favorito?

HEIHACHI, que aparece en PS2, lucha con sus puños y conserva los golpes de «Tekken 4».

SPAWN utiliza un enorme hacha de doble hoja y es uno de los mejores diseños en Xbox.

LINK puede dar cera con su espada, el arco o las bombas, como en sus otros juegos de GC.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL MODO MAESTRO DE ARMAS,** tan largo como un juego de rol y terriblemente variado.

■ **SU INCREÍBLE DIVERSIÓN,** capaz de mantenernos jugando durante muchísimos meses.

lo peor

■ **LOS ESCENARIOS** son un poco sosos, porque no incluyen elementos interactivos ni público que nos anime.

■ **NO ESTÁ DOBLADO,** y hubiera sido la bomba escuchar a todos estos luchadores "en cristiano".

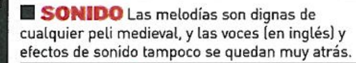
alternativas

En PS2, y por este orden, después de «Soul Calibur II» están **«Tekken 4»** y **«Virtua Fighter 4 Evolution»**, que es el más realista de los tres. Si lo que tenéis es una Xbox, tampoco está nada mal **«Dead or Alive 3»** o **«Mortal Kombat Deadly Alliance»** que está en todas las consolas. En GC, otra buena alternativa sería **«Bloody Roar 3»**.

■ **GRÁFICOS** Los modelos de los luchadores son alucinantes, los efectos de luz se salen y los escenarios están bien, aunque no son interactivos. **91**

■ **SONIDO** Las melodías son dignas de cualquier peli medieval, y las voces (en inglés) y efectos de sonido tampoco se quedan muy atrás. **87**

■ **DURACIÓN** El modo Maestro de Armas es prácticamente interminable, y lo mejor es que todavía nos quedan otras 19 formas de combatir. **95**



■ **DIVERSIÓN** El control y la variedad hacen de «Soul Calibur II» uno de los juegos de lucha más divertidos que han pasado por una consola. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración

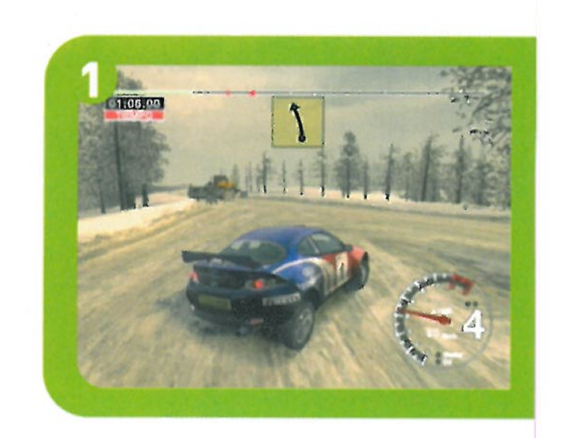
Nos moríamos de ganas por probar este título, y ahora que nos hemos pasado horas y horas jugando con él, nos tenemos que quitar el sombrero. Desde su genial apartado visual hasta su larguísima duración, todo en «Soul Calibur II» alcanza el sobresaliente. Pero la mejor garantía para hacerse con él es que es imposible encontrar un juego de lucha tan entretenido como éste. Sin lugar a dudas, una de esas joyas con las que podemos jugar durante meses sin dejar de divertirnos.

■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ T. P. ■ Lanzamiento: Ya a la venta

EL CAMPEÓN Colin McRae y su flamante nuevo Citröen Xsara son los protagonistas de la nueva parte de esta famosa saga de juegos de rally. En esta ocasión, tanto el realismo jugable como el técnico son demoledores.

EL REY DE LOS RALLIES

COLIN McRAE 04



Aunque en España el ojito derecho de los rallies sea Carlos Sainz, lo cierto es que Colin McRae nos ha conquistado también a todos los consoleros. ¡Se ha vuelto a superar con su juego de rallies!

■ **MEJORAR UNA SAGA COMO «COLIN McRAE»,** con más de seis millones de unidades vendidas, no es fácil, y más cuando se quiere mantener la reputación de ser el simulador de rally más realista y espectacular. Pero los chicos de Codemasters se lo han "currado" para conseguirlo.

Para empezar, han aumentado el plantel de coches (que vienen divididos en 2 y 4 ruedas motrices, clásicos y especiales) hasta superar los 20, entre los que está el Ford Fo..., perdón, el nuevo Citröen Xsara de Colin. Y lo bueno es que ya no nos obligan a llevarlo en el Campeonato principal, sino que podemos usar cualquier coche. ¡Buen comienzo!

➔ **YA QUE HABLAMOS DE MODOS DE JUEGO,** «Colin 04» nos ofrece cuatro formas distintas de competir: el citado Campeonato, similar al Mundial, en el que tenemos que recorrer 8 rallies (Suecia, España, EE.UU., Japón, Grecia, Finlandia, Gran Bretaña y Australia) con 6 tramos cada uno y también algunas etapas Super Especiales; además, están el Rally Individual, la Carrera Individual y el divertido multijugador a pantalla partida para cuatro pilotos. ¿Qué? ¿Os preguntáis si tiene carreras online? Pues no ha habido suerte, majos: Codemasters asegura que esa opción

EN EL MODO DE JUEGO PRINCIPAL ya no es obligatorio jugar necesariamente con el coche oficial de Colin, lo que nos permite seleccionar nuestro coche favorito de entre los cuatro tipos incluidos en el juego.

EL PILOTAJE en este juego es tan realista, que la táctica más productiva suele ser la de la prudencia y el control.

LOS 8 PAÍSES en los que transcurre la competición cuentan con unos 20 tipos de terrenos, como grava, tierra, asfalto...

COMO LA VIDA MISMA

El control de los coches es tan realista, que tendréis que cambiar la forma de conducir en función del tipo de coche seleccionado:

4WD: La tracción a las 4 ruedas facilita el control, pero os exige ajustar mucho las técnicas de contravolanteo y los derrapes.

2WD: Aunque suelen correr más, los coches de tracción delantera se controlan peor, pues tienden a seguir recto en las curvas.

EL CAMPEONATO

Así es el modo principal del juego que os convertirá en reyes del rally:

1. **CORREMOS** en 8 países distintos, con 6 tramos cada uno en los que se van sacando puntos según la posición en que acabemos.
2. **LOS SUPERESPECIALES** son tramos extra que consisten en duelos de uno contra uno en un circuito cerrado.
3. **LOS MINIJUEGOS** aparecen entre un rally y otro, y consisten en pruebas que, si se superan, nos mejoran el coche.

estará lista para la siguiente entrega del juego, pero por ahora, nada de pilotar en internet.

Y ES QUE LAS PRINCIPALES NOVEDADES de este capítulo no van por ahí: las encontramos, por ejemplo, en la inclusión de unas fases entre rallies en plan minijuegos, con las que podemos ir consiguiendo nuevas y mejores piezas para nuestro vehículo: o sea, que habrá que pasar unas zonas de saltos para desgastar hasta cierto límite la amortiguación, o mantener el nivel de revoluciones del motor a una altura durante unos segundos, y cosas parecidas. Si nos sale bien, ¡premio! Nuestro coche co-

COLIN McRAE

ESTE PILOTO DE RALLIES ESCOCÉS lleva desde los mejores años de PlayStation aportando sus amplios conocimientos para la creación de esta saga, lo cual le ha permitido alcanzar semejante nivel de realismo.

VAMOS POR PARTES

Una de las novedades más curiosas -y acertadas- de «Colin 04» son esta especie de minijuegos entre rallies, con los que podéis mejorar mucho vuestro vehículo:

LAS PRUEBAS pueden consistir en saltos, frenadas, gastar los neumáticos en un tiempo, etc.

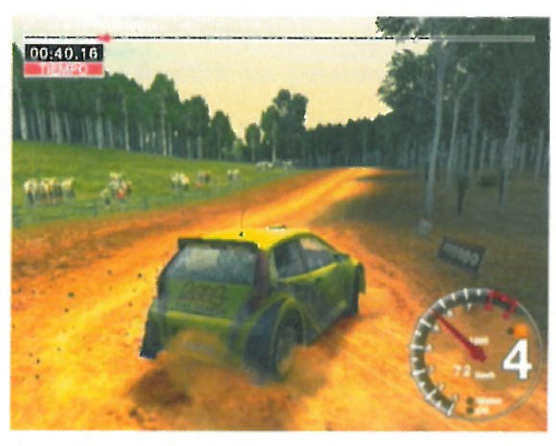
PARA PASARLAS sólo tenemos dos oportunidades, así que más vale que lo hagáis muy bien.

LAS PIEZAS que ganéis serán añadidas por sí solas al coche, mejorando sus prestaciones.

EL MODO MULTIJUGADOR para 4 usuarios a pantalla partida (no hay online) está presente en las dos consolas. ¡Genial!

LOS ESCENARIOS hacen gala de una enorme belleza en los espacios abiertos, y van apareciendo con mucha suavidad.

LOS ACCIDENTES pueden llegar a convertirse en algo muy frecuente si optáis por conducir a lo loco, en plan arcade.



LOS EFECTOS GRÁFICOS, mejorados para la ocasión, tienen un especial protagonismo en etapas con terrenos arenosos.

UN GARAJE DE LO MÁS COMPLETITO

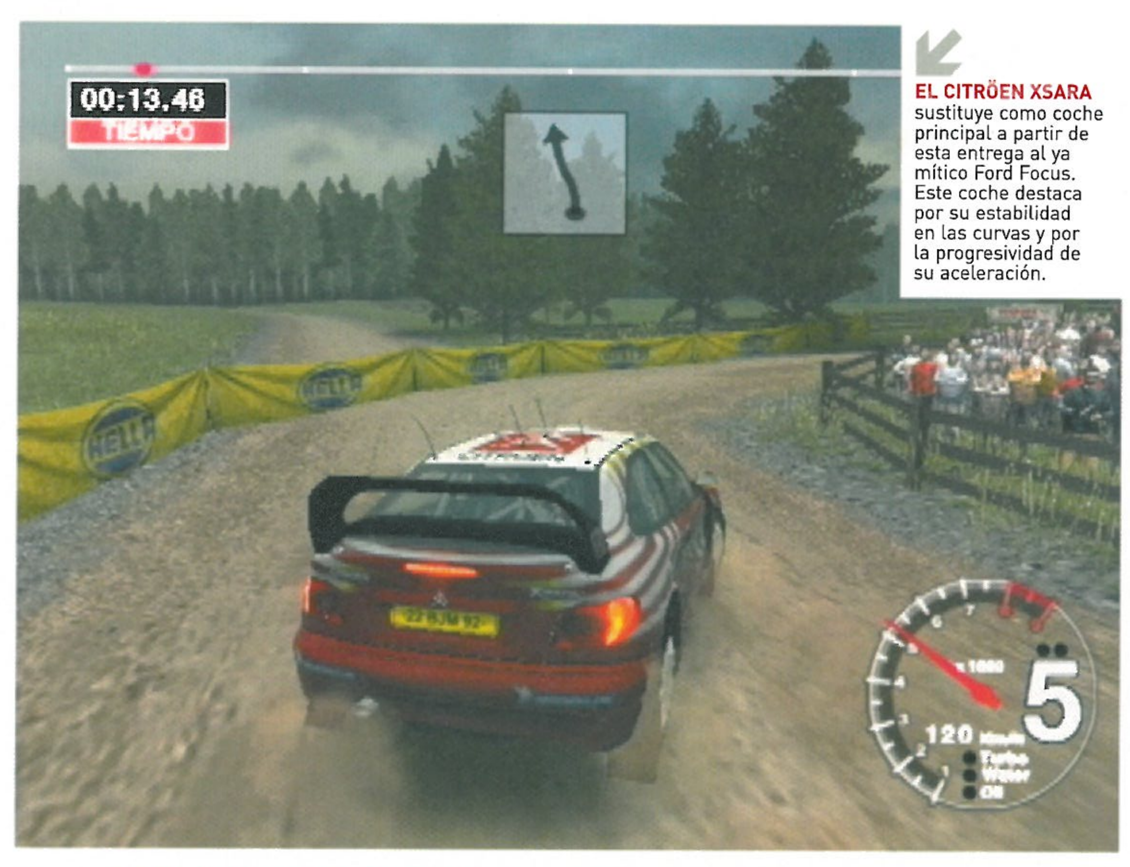
SE HAN INCLUIDO VEINTE VEHÍCULOS en el juego, y están divididos en cuatro categorías: tracción a las 4 ruedas (con clásicos como el Impreza, el Lancer, etc.), 2 ruedas motrices (entre los que están el Puma, el Punto y otros), y luego los Grupo B (clásicos del estilo del Peugeot 206) y Extra, con coches especiales. Eso sí, al principio sólo hay 8 de ellos disponibles... ¡El resto hay que ganárselos!

BÓLIDOS

La mayoría de los 20 vehículos disponibles son ya conocidos, aunque os espera más de una sorpresa bastante curiosa...

rrerá más, se agarrará mejor, será más fácil de manejar... Y esto nos lleva a hablar del control, un aspecto en el que se han retocado las bases de la física del coche, dicen que para evitar la sensación de que el coche giraba apoyándose en un imaginario punto central de la carrocería, y aunque en la práctica el cambio no se nota mucho, lo cierto es que el control sigue siendo una auténtica delicia. La mejor táctica es no arriesgar demasiado en las curvas, y dominar el derrape y el contravolante. Vamos, que tendréis que emplearos a fondo.

EL ASPECTO GRÁFICO ES EXTRAORDINARIO, porque si ya en «Colin 3.0» los coches y escenarios eran buenos, en esta cuarta entrega rozan la perfección: tenemos vehículos casi reales,



EL CITRÖEN XSARA sustituye como coche principal a partir de esta entrega al ya mítico Ford Focus. Este coche destaca por su estabilidad en las curvas y por la progresividad de su aceleración.

■ «COLIN MCRAE 04» HA ALCANZADO UN NIVEL TÉCNICO EXTRAORDINARIO ■

PARA AYUDAROS CON LAS CURVAS contáis con la ayuda de un copiloto que os habla en un castellano la mar de clarito.

LOS MODOS SECUNDARIOS no son una mera "comparsa", ya que os ayudarán también a desbloquear algún secreto.

fondos sólidos sin nada de "popping", texturas sorprendentes, nuevos efectos de polvo y partículas, deformación de los coches sin límite, y una sensación de velocidad elevadísima. ¡Genial!

En resumen, una pequeña vuelta de tuerca de esta gran saga, sin grandes revoluciones y con alguna ausencia importante (el juego online...), pero con un nivel de calidad que sólo unos pocos privilegiados alcanzan. HC

¡CUIDADO CON LA ROCA!

Mención aparte merecen los daños que llegan a recibir los coches durante el juego. En las opciones se pueden ajustar en cuatro niveles distintos para que sus efectos sean más o menos realistas, y afecten más o menos al coche durante la carrera. Como los pongáis al máximo, más vale que pilotéis con cuidadito...

LAS ROTURAS son de lo más variado, desde las lunas y faros hasta la carrocería o las ruedas.

LOS DAÑOS pueden afectar a la amortiguación, los neumáticos o el motor y chafaros la carrera.

LOS FAROS delanteros también son necesarios en los tramos oscuros, así que no los rompáis.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS GRÁFICOS**, que han alcanzado un realismo demoledor.

■ **EL CONTROL**, exigente en cuanto a habilidad, pero que os enganchará a tope a poco que os gusten los simuladores realistas.

lo peor

■ **NO HAY JUEGO ONLINE.** A estas alturas, un simple modo para subir récords en Xbox es insuficiente.

■ **QUE NO SE VEN LAS CARAS DE LOS PILOTOS.** ¡Siempre es un aliciente ver a los campeones!

alternativas

Al ser el primero en salir de la nueva hornada de juegos de rallies para esta temporada, sus rivales todavía son juegos como **«WRC 2»** (PS2), **«Rallisport Challenge»** (Xbox), o **«V-Rally 3»**, (ambas), aunque ya se han quedado por debajo en calidad técnica. Cuando salga **«WRC 3»** (PS2) en noviembre veremos si le consigue superar.

■ **GRÁFICOS** Se acabó el "popping" y la falta de velocidad, aquí llegan los coches perfectos y las texturas hiperrealistas... a velocidades de vértigo. **95**

■ **SONIDO** Dentro de la buena calidad de los efectos sonoros del motor, los accidentes, etc., destaca el buen doblaje al castellano del copiloto. **91**

■ **DURACIÓN** Sus 48 tramos y el modo para 4 jugadores lo hacen muy duradero, aunque muchos esperábamos poder jugar por internet... **90**

■ **DIVERSIÓN** Con un control de semejante calidad, las pequeñas novedades incluidas, y su dificultad tan progresiva, jugarlo es una delicia. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 93

valoración

Cuando oímos el anuncio de la de la cuarta entrega de la saga «Colin», sólo 8 meses después de haber aparecido la tercera, dudábamos de si en tan poco tiempo habrían podido mejorar lo suficiente el juego. Pero la verdad es que los retoques efectuados a nivel técnico y del control, y esas pequeñas novedades en forma de minijuegos, han conseguido redondear un título magnífico, sin duda el mejor simulador de rallies para cualquier consola. Por cierto, no hay diferencias entre el de PS2 y el de Xbox.

■ JUEGO DE ROL ■ BIOWARE ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 69 € (11.480 ptas.) ■ +12 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

EL DESTINO DE LA REPÚBLICA está en nuestras manos. Podemos unirnos al bando que queramos (Jedi o Sith) y combatir para mantener el orden en la galaxia o para conquistar los planetas libres.

EL ROL INVADE LA GALAXIA

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

Eso de la República suena a señores con sombrero y bigote, pero resulta que también era una época en la que los Caballeros Jedi repartían justicia (y mandobles) con sus espadas de luz.

■ **4000 AÑOS ANTES DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS** los Caballeros Jedi ya se dedicaban a mantener la paz en el universo gracias a su sabiduría, sus poderes mentales y, cuando no había más remedio, su espada de luz. Pero enfrente tenían a unos poderosos enemigos, los Sith (una especie de ovejas negras de los Jedi), que se divertían conquistando planetas y atacando a los embajadores de la República.

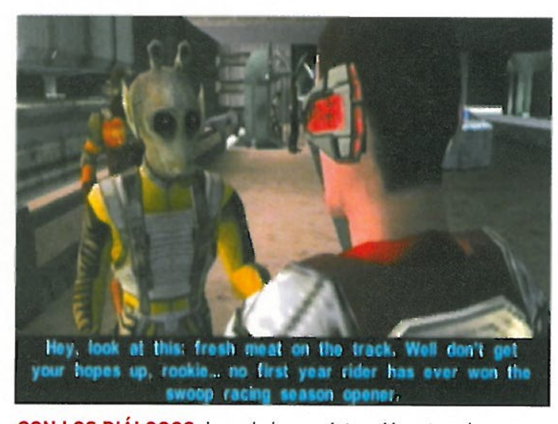
Pues bien, como ocurre en los atascos, también había inocentes atrapados en medio de todo este lío, y ahí es cuando nosotros entramos en acción. Igual que en los juegos de rol "de verdad", nuestra primera tarea consiste en crear un personaje: podemos escoger su aspecto, su profesión e incluso las habilidades que mejor se le dan, y después equiparle con todo lo que nos encontremos repartido por el escenario.

Le va a hacer falta, porque nada más comenzar la aventura, nuestro "pipiolo" aparece en una nave republicana que está siendo atacada. Las tropas enemigas están por todas partes, así que nuestra primera misión consiste en salir vivos de allí, ¡y no es moco de pavo! Esto nos sirve para familiarizarnos con el sistema de juego: una aventura en 3D en la que, además de luchar como jabatos, debemos investigar cada

DAVID MARTÍNEZ

LOS PLANETAS que visitamos incluyen una ciudad llamada Taris, Kashyyk (el planeta de Chewbacca) y el desierto Tatooine.

LA VISTA EN PRIMERA PERSONA nos permite investigar los detalles más ejem... interesantes de cada escenario.



CON LOS DIÁLOGOS descubrimos pistas. Nosotros jugamos la versión americana, pero tendrá subtítulos en castellano.

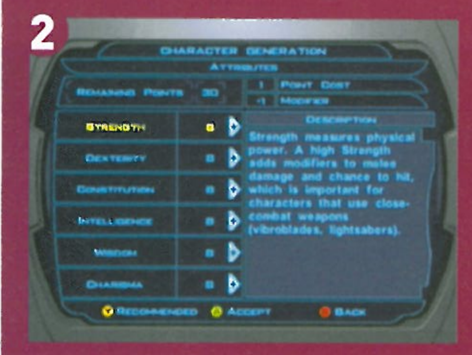
LA UNIÓN Y LA FUERZA

Aunque comenzamos a jugar en solitario, a medida que avanzamos vamos reclutando 9 personajes que nos acompañan durante el juego. Robots, Jedis, wookies... hay de todo:

EL GRUPO va creciendo hasta un total de nueve personajes de diferentes razas y profesiones.

MANEJAMOS A TRES al mismo tiempo, aunque podemos seleccionarlos en cada escenario.

2



3

HÉROE A MEDIDA

Así es como se fabrica un personaje a la altura de "La Guerra de las Galaxias":

1. EL ASPECTO y la profesión del héroe son lo primero que debemos decidir.
2. LAS CARACTERÍSTICAS deben estar equilibradas, y además aumentarán a medida que ganemos experiencia.
3. LA FUERZA es el poder de los Jedi. Al comenzar el juego está en equilibrio, pero cambia con nuestras acciones.

nivel a fondo y hablar con todos los bichos galácticos que encontremos. En cuanto salimos de ésta, tenemos total libertad para cumplir todo tipo de misiones y convertirnos en Caballero Jedi... o bien caer en el lado oscuro.

PERO NO ESTAMOS SOLOS EN MEDIO DE LA GALAXIA. A lo largo del juego nos vamos encontrando más personajes hasta formar un grupo de nueve aventureros, aunque sólo podemos manejar a tres de ellos al mismo tiempo. El sistema de control es muy sencillo: podemos dirigir a cualquiera de los tres y dejar que los otros nos sigan, o separar al grupo y llevar alternativamente a uno u otro. El caso es que tenemos que escoger nuestra comitiva con cuidado dependiendo de las misiones a las que nos enfrentemos. Y hablando de enfrentamientos, hemos aluci-

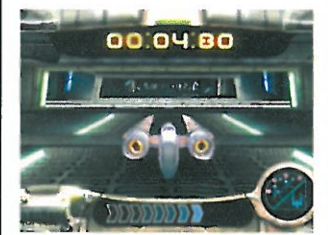
ALIEN

LOS PERSONAJES secundarios que nos vamos a encontrar a lo largo del juego pertenecen a razas conocidas. ¿No os recuerda a Klaatu de "El Retorno del Jedi"?

MINIJUEGOS GALÁCTICOS

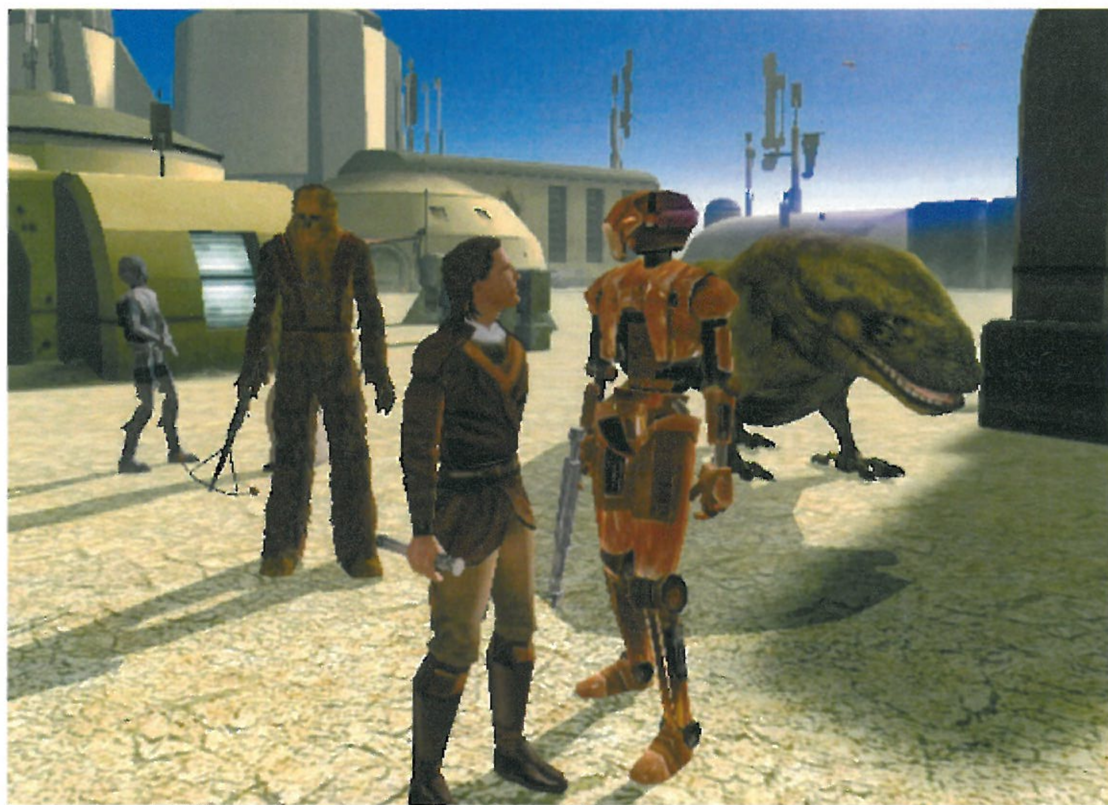
En este universo no sólo se pelea, también hay tiempo para divertirse practicando algunos minijuegos como estos que os enseñamos:

EL PHAZAAK es un juego de cartas coleccionables que se parece bastante al Black Jack.



LAS CARRERAS DE NAVES son uno de los deportes más populares de toda la galaxia.

EN LA TORRETA de nuestra nave podemos derribar las naves de los Sith que nos ataquen.

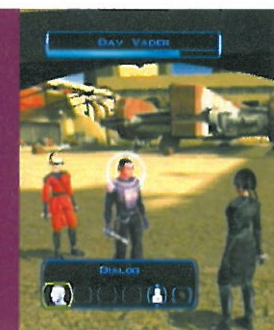


AMBIENTACIÓN DE PELÍCULA

▲ **LA POBLACIÓN** de cada planeta es diferente y, como podéis ver, coincide con la que hemos podido ver en las distintas películas de la saga.

◀ **LOS ENEMIGOS MAS FIEROS,** como este Rancor o los Jedis del lado oscuro, le añaden emoción a los combates. Además no siempre es necesario derrotarlos "a palos", también es posible ganarles utilizando la inteligencia.

PARA VIAJAR POR EL ESPACIO debemos montar en nuestro caza, el Ebon Hawk (Izq.), buscar el puente de mando (en el centro), e introducir las coordenadas de nuestro siguiente destino (Derecha). Lo bueno es que podemos viajar en cualquier momento.



PODEMOS RECORRER LA GALAXIA COMO EN LAS PELIS DE LA SAGA

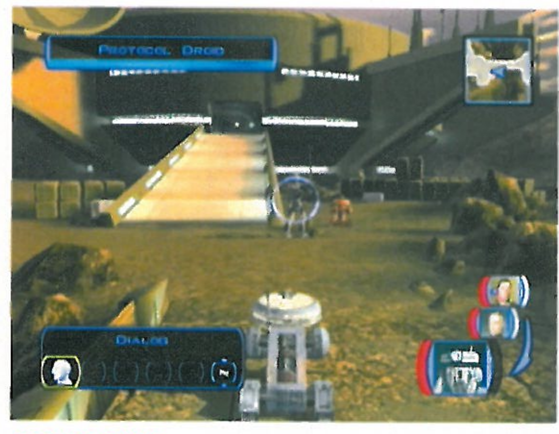
nado con el innovador sistema de combate que nos espera: en lugar de recurrir a los típicos turnos o a combates en tiempo real, este juego combina ambos sistemas. Es decir, que podemos movernos para esquivar los golpes del enemigo, pero debemos seleccionar nuestros ataques (con un láser o con el sable de luz) en un menú.

LA AMBIENTACIÓN "MADE IN STAR WARS" es sensacional. Los 7 planetas que aparecen en el juego, de los que sólo conocemos Tatooine por las pelis, encajan a la perfección con el resto de la saga, y además están poblados por alienígenas conocidos, como los wookies o los rodianos. Y eso no es todo. El apartado técnico, tanto en lo que se refiere a los gráficos como a la espectacular banda sonora, ha conseguido situarse entre los mejores de esta consola gracias a detalles como los reflejos o la hierba, que no habíamos visto nunca tan bien recreados. Pero por encima de su

DROIDE

Uno de nuestros compañeros es este robot, capaz de combatir con armas de larga distancia. Eso sí, también debemos cuidar su mantenimiento.

EN XBOX LIVE también podemos encontrar nuevas armas, personajes y equipo, que usar durante la partida.



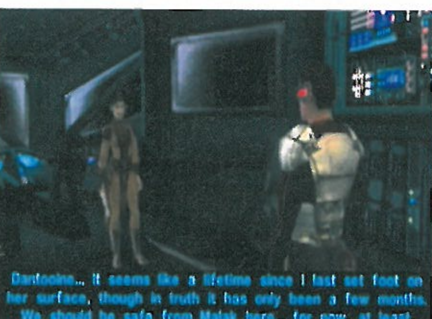
ESTE ANDROIDE es capaz de abrir las puertas de seguridad con una llave especial, como hace R2-D2 en las películas.

LAS CIUDADES son un buen lugar para comerciar, ganar alguna recompensa y competir en las carreras de speeder.

NI POR TURNOS, NI EN TIEMPO REAL

HAY DOS FORMAS DE COMBATIR en este juego: a distancia o cuerpo a cuerpo, utilizando una espada de luz. En cualquier caso, nuestra labor se reduce a movernos para evitar los ataques enemigos mientras seleccionamos nuestra siguiente embestida en el menú de la izquierda.

LA FUERZA tiene hasta 40 utilidades diferentes en todo el juego, como "atontar" a los enemigos que nos encaren.



genial atmósfera, lo que más nos ha gustado es la enorme libertad de acción, que nos permite vagar por una galaxia entera en busca de aventuras o de nuevas pistas para nuestra investigación. En definitiva, que si de verdad queréis vivir una aventura en el universo de "La Guerra de las Galaxias", será mejor que dejéis el albornoz de vuestra madre y el palo de la escoba, y salgáis corriendo a por este juegazo. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA LIBERTAD DE ACCIÓN** nos permite recorrer libremente el universo en busca de nuevos retos.

■ **LA AMBIENTACIÓN** es anterior a "La Guerra de las Galaxias", pero aún así encaja a la perfección.

lo peor

■ **NO SON LOS PERSONAJES DE LAS PELIS**, aunque los que salen están a la altura de la saga.

■ **NO HAY MULTIJUGADOR.** Nos hubiera encantado que los 9 personajes estuvieran controlados por humanos.

alternativas

La verdad es que en Xbox no abundan los juegos de rol, pero **«Morrowind»**, que casualmente también es de Bioware, además es un gran título. Si preferís un desarrollo más inclinado a la acción pura y dura, seguro que **«Baldur´s Gate»** también os mola bastante. Eso sí, tampoco perdáis de vista **«Sudeki»**, que ya está a punto de llegar.

■ **GRÁFICOS** Los personajes están bien realizados y los escenarios, además de ser grandes, tienen un acabado genial. Eso sí, a veces se ralentiza. **89**

■ **SONIDO** La banda sonora, que tiene temas de las cinco películas, es soberbia, al igual que los efectos, aunque no está doblado a nuestro idioma. **87**

■ **DURACIÓN** «Caballeros...» supera las 30 horas de juego y además la historia cambia según el bando que escojamos, por lo que repetimos seguro. **95**

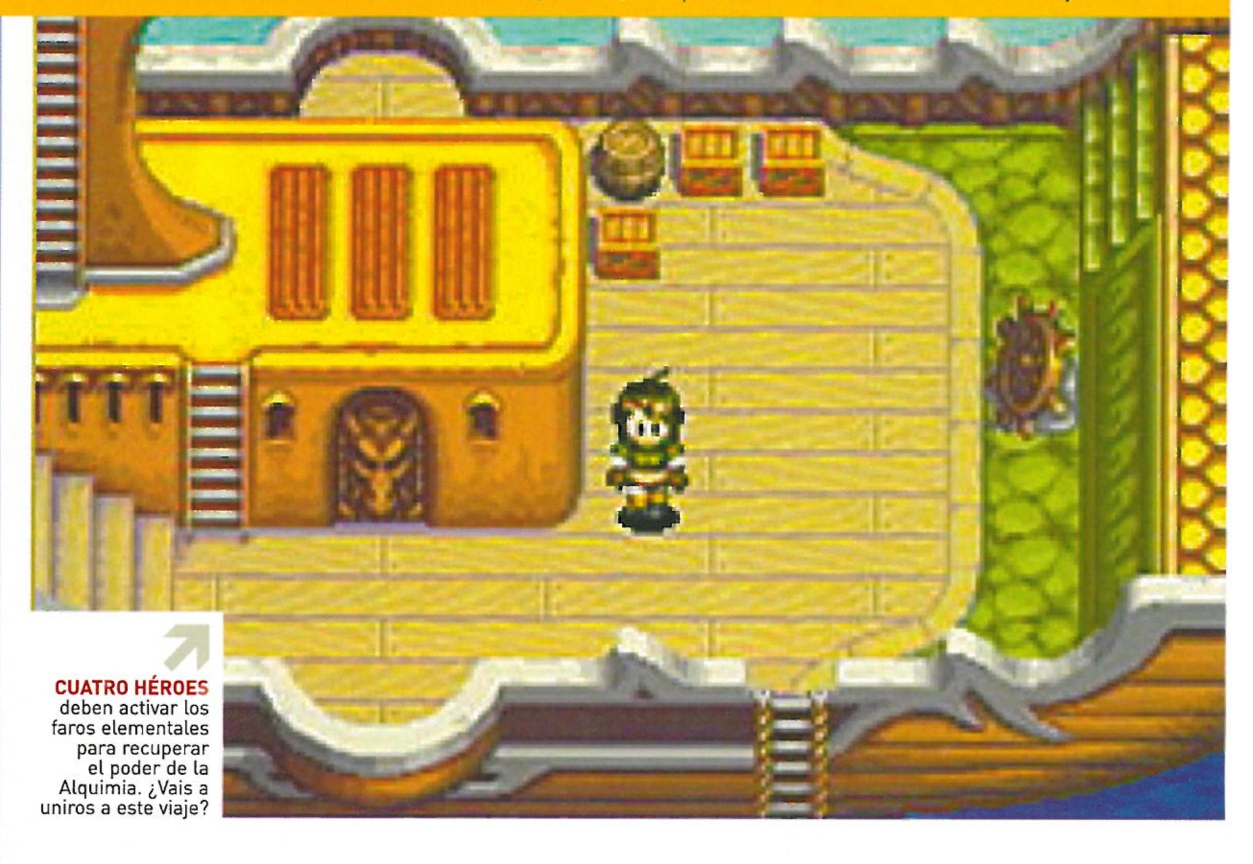
■ **DIVERSIÓN** La enorme libertad de juego, unida a la posibilidad de llevar diferentes personajes y participar en minijuegos le vuelven irresistible. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 93

VALORACIÓN

«Caballeros...» no es sólo uno de los RPG más completos que hemos probado, sino también uno de los mejores títulos que podéis encontrar en este momento para vuestra Xbox. Sus interminables posibilidades, unidas a un gran argumento y a la mejor ambientación galáctica hacen que nos emocionemos a cada paso que da nuestra investigación. Y para ponerle la guinda a este juegazo, el apartado técnico también es de esos que hacen historia. Sin lugar a dudas, la Fuerza es muy intensa en él.

■ JUEGO DE ROL ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible



CUATRO HÉROES deben activar los faros elementales para recuperar el poder de la Alquimia. ¿Vais a uniros a este viaje?

EL PODER DE LA PSINERGÍA

Los poderes sobrenaturales de nuestros héroes son la clave para avanzar. Hay de tres tipos:

1. LA QUE USAMOS EN COMBATE: Son las magias del juego. Hay de ataque, curación o para causar desórdenes en el estatus de los personajes.

2. LAS PROPIAS DE CADA PERSONAJE: La clave en la mayoría de los puzzles. Podemos mover cosas, ver objetos ocultos y hasta leer la mente.

3. LAS ASIGNABLES: Las conseguimos gracias a objetos que hallamos. Ayudan a avanzar y a veces son imprescindibles.

ENTRE FAROS Y MAZMORRAS

GOLDEN SUN 2: LA EDAD PERDIDA

Como en los mundos mitológicos no suele haber enchufes, estos héroes deben andar kilómetros para encender unas luces de lo más especial.

FÉLIX

Enemigo en la primera parte, ahora se convierte en el protagonista del juego. Frío y poco hablador, oculta un fondo noble y es excelente a la hora de "dar calor" a los enemigos.

■ **ESTA SAGA NOS CUENTA UNA ÉPICA HISTORIA,** avalada por el exitazo de la primera parte, que el año pasado se convirtió en el juego más vendido de GBA. Por si no os acordáis, en ella conocimos a Hans, un héroe que debía impedir que Saturos y Menardi encendieran cuatro faros elementales dispersos por el mundo y liberasen así el poder de la Alquimia, la habilidad de manipular la realidad.

Esta secuela sigue el mismo hilo argumental, pero ahora cambiamos de bando y controlamos a Félix, quien precisamente quiere encender los faros. Le acompañan su hermana Nadia, Sole, una misteriosa chica, y Kraden, un erudito.

→ **PARA APAÑÁRSELAS EN ESTE ENTORNO,** nuestros chicos cuentan con la Psinergía, un poder que les permite usar los elementos en su provecho. Les esperan bosques, montañas, desiertos y mazmorras, y allí deben usar sus habilidades para resolver rompecabezas... y su lengua para hablar con decenas de personajes en busca de pistas. Los enemigos también abundan, pero por suerte la Psinergía sirve

CADA PERSONAJE tiene una clase (escudero, flameadora...) que condiciona su psinergía, aunque podemos cambiarla.

LA PSINERGÍA SE CONSUME al hacer magias en las peleas o al usarla para superar trampas. Luego se va recuperando.

TODOS LOS TEXTOS han sido perfectamente traducidos al castellano para que no perdamos detalle de la historia.

PODEMOS ELEGIR las respuestas ("sí" o "no") en algunos momentos, aunque por lo general el desarrollo no cambia.

PELEAS EN EL MODO BATALLA

EN EL RECIBIDOR esperamos a que otro jugador se conecte con su GBA y un Cable Link para luchar con él.

LAS PELEAS son iguales que en el modo normal. Si no tenemos contrincante, podemos luchar contra la CPU.

LOS DJINN

Estos pequeños monstruos se convierten en nuestros mejores aliados. Tenemos que buscarlos por todas partes, ya que una vez que se unen a nuestro grupo hacen que los combates sean mucho más fáciles. Esta es la forma de "vivir" con ellos.

AL HALLARLOS se nos unen de manera amistosa o tras vencerlos en un combate que no suele ser demasiado duro.

DURANTE LAS PELEAS pueden mejorar nuestras capacidades o atacar ellos directamente con contundentes movimientos.

PODEMOS COMBINARLOS para invocar seres más poderosos, con un sólo ataque devastador. ¡El momento más impactante!

para pelear por turnos usando poderosas magias. Además, nos apoyan los Djinn, unas criaturas cuyos poderes vienen de perlas.

Todo esto completa un cartucho muy similar a la primera parte, con unos gráficos excelentes, mayor dificultad y una historia todavía más profunda. Para rematar, incluye un modo a dobles y posibilidad de descargar datos desde la primera parte. ¡No podemos pedirle más! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS GRÁFICOS**, sin duda los mejores del género en esta consola.

■ **EL AMPLÍSIMO MAPEADO**, que encima viene acompañado de muchos secretitos para buscar. ¡Así tenemos aventura para rato!

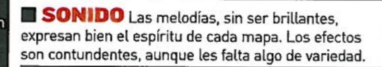
lo peor

■ **LA DIFICULTAD DE ALGUNAS MAZMORRAS** es desorbitada. Los novatos pueden desesperarse.

■ **NO ES NOVEDOSO** en ningún aspecto, aunque sí es verdad que lo que muestra está muy bien hecho.

alternativas

El único juego que lo supera es el magistral **«Zelda: A Link to the Past»**, con combates en tiempo real y gráficos de algo peor calidad. También es interesante **«Pokémon Rubí / Zafiro»**, bastante más sencillo y, lógicamente, con un planteamiento distinto. Por supuesto, el primer **«Golden Sun»** es muy bueno, y nos sirve para saber a fondo la historia.



■ **GRÁFICOS** Elegante mezcla de figuras pre-renderizadas con dibujo "tradicional". Los efectos especiales durante los combates son la caña. **91**

■ **SONIDO** Las melodías, sin ser brillantes, expresan bien el espíritu de cada mapa. Los efectos son contundentes, aunque les falta algo de variedad. **79**

■ **DURACIÓN** Con mapeados tan grandes y esa dificultad, se suman más de 40 horas de juego sin contar con el modo Batalla. Os saldrá barba. **95**

■ **DIVERSIÓN** Los puzzles son inteligentes, las batallas puro show y el desarrollo de lo más ameno. Sólo los menos hábiles se echarán atrás. **91**

PUNTUACIÓN FINAL 91

valoración

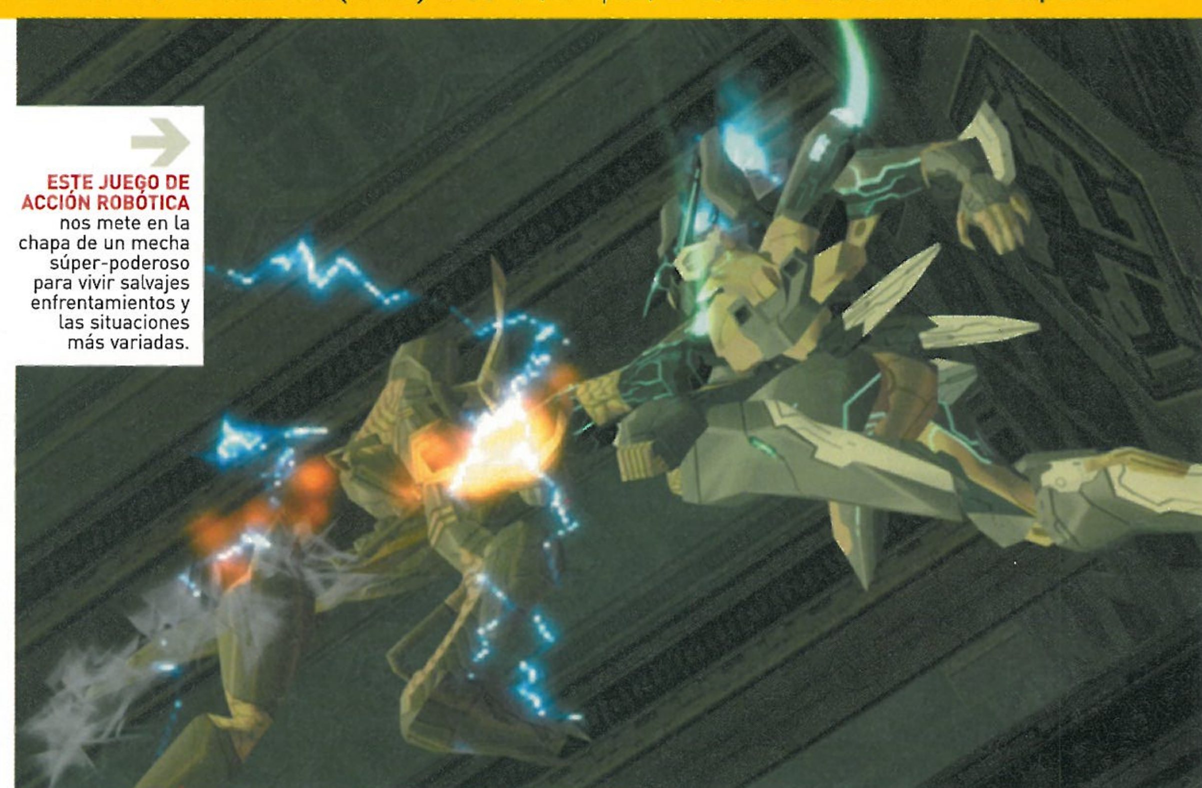
Hubo un tiempo, allá por la época de las 16 bits, en el que los juegos de rol eran complejas obras de artesanía, que contaban con seguidores incondicionales. Este cartucho recupera aquel espíritu, tanto por su excelente apartado técnico, como por los inolvidables momentos que nos ofrece el apartado jugable. Además, estamos ante una aventura larguísima, que nos asegura la diversión durante mucho tiempo. Aunque puede resultar un poco difícil, se convierte en una experiencia que todos deberían probar.

■ ACCIÓN ■ KONAMI ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59 € (9.817 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

LA EXPERIENCIA MECHA

Si queréis disfrutar a tope de todas las sensaciones que provoca montar en un robot gigante de poder casi ilimitado y además queréis salvar millones de vidas inocentes (como se nos va la pinza, ¿verdad?) sólo podéis seguir nuestros consejos:

1. **EL CUERPO A CUERPO** es la clave para acabar con los malos rápidamente, aunque también es más arriesgado: ellos también saben pegar de cerca.
2. **SI OS RODEAN LOS MALOS**, lo que no es raro porque siempre aparecen un montón en pantalla, lo mejor es lanzar cientos de misiles teledirigidos.
3. **EMPAPAOS DE LA HISTORIA**, que se explica a base de vídeos estilo manga y diálogos a lo «MGS», porque es muy molona y está llena de guiños que gustarán a los fans de los mechas.



ESTE JUEGO DE ACCIÓN ROBÓTICA nos mete en la chapa de un mecha súper-poderoso para vivir salvajes enfrentamientos y las situaciones más variadas.

¡"ZOER", MENUDOS ROBOTS!

ZOE: THE 2nd RUNNER

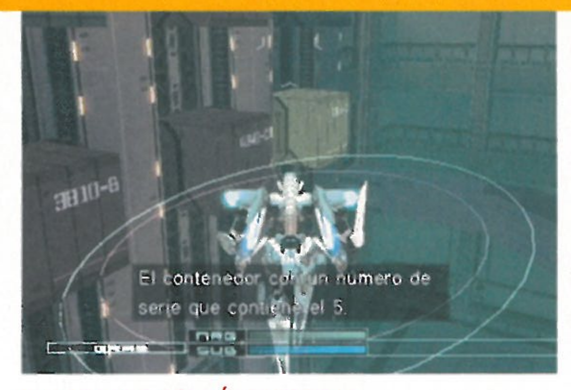
Los robots de este juego saben freír, pero no son de cocina. Es a base de "misilazos" como despachan a sus enemigos. ¿Os atrevéis a montaros en uno?

DINGO →

Detrás de este nombre de perro se esconde el piloto de nuestro mecha. Un tipo que se enfadó con sus antiguos jefes por una "operacioncita" sin importancia.

■ **AÑO 2174. LA TIERRA ESTÁ EN PELIGRO.** ¿Los culpables? Una organización militar que pretende lanzar un ataque desde Marte usando, atención, ¡un ejército de robots gigantes! Claro, que si pensamos detener el ataque (y por supuesto que lo pensamos) lo mejor es enfrentarnos a ellos con sus propias armas, es decir, montando en uno de esos mechas enormes y echando mano de su impresionante arsenal para encargarnos de cientos de robots enemigos. Y si ya intuís lo intensa que es la acción, en cuanto empecéis a jugar os vais a tener que agarrar los pantalones, porque lo mismo destruimos un tren militar que derribamos naves espaciales gigantes (en serio, ¡enormes!)... Y para lograrlo podemos escoger entre librar combates cuerpo a cuerpo, o liarnos a misilazos gracias a un cómodo sistema de puntería automática.

→ **PERO... ¿TODO SE REDUCE A APORREAR BOTONES?** Ni de broma, porque la variedad está a la orden del día: cada jefe final tiene una estrategia distinta, hay una fase en la que tenemos que seguir pistas para encontrar a un aliado "miedica", otras en las que



UNA DE LAS FASES MÁS DIVERTIDAS es esa en la que hay que seguir pistas hasta encontrar una caja determinada.

LA ESCENAS son siempre espectaculares, aunque las cámaras hacen que a veces no perdamos en el espacio.

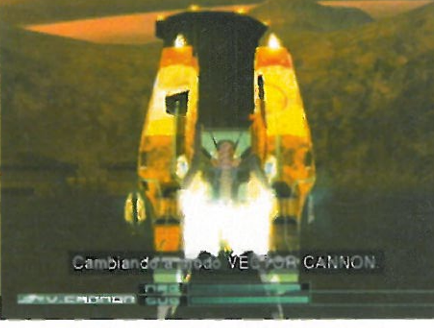
EL APARTADO GRÁFICO DE «ZOE» es un despliegue de luz y color. Cuidado no os vayáis a quedar ciegos por no apartar la vista del televisor.

EXTRAS POR UN TUBO

Al acabar el modo de juego principal todavía hay trabajo para rato, ya que se desbloquean un montón de extras capaces de tenernos jugando hasta que se derrita la consola. Aquí os damos algunos:

EL MODO A DOBLES, disponible desde el principio, nos permite demostrarle a otro amigo quién es el rey de los mechas (no, no es el peluquero Rúper, tranquis).

ENTRE LOS MODOS EXTRA y misiones adicionales destaca un minijuego de naves en el que debemos pilotar una ídem a lo largo de un túnel lleno de malos.



EL COMPLETO ARSENAL que tiene el mecha es la envidia de los demás robots, ya que cuenta con 10 armas distintas: minas flotantes (Izq.) rayos láser (Cen.), y hasta un súper-ultra-mega cañón capaz de destruir todo lo que se cruce por delante (Dcha.).

debemos proteger civiles, etc. Y si el sistema de juego nos flipa, los gráficos no se quedan atrás, porque estamos ante un título espectacular, con un diseño de los mechas estupendo, escenarios interactivos, explosiones por un tubo, etc. Vale, «ZOE2» tiene un par de detalles mejorables, como el control de altura (nuestro mecha es capaz de volar) y la cámara, pero en cuanto jugamos un rato, ¡se nos olvidan todos! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LA ACCIÓN es salvaje, y no es raro que nos toque enfrentarnos a cientos de enemigos a la vez.

LA VARIEDAD es otro punto fuerte: cada fase es distinta, original... ¡y muy, muy divertida!

lo peor

EL CONTROL resulta un poco incómodo a la hora de volar hacia arriba y abajo con nuestro mecha.

LA CÁMARA a veces nos deja vendidos, aunque como la puntería es automática no es un fallo grave.

alternativas

El primer **«ZOE»**, aunque no llega a los niveles de acción de esta secuela, es la alternativa más clara, seguido (a distancia, eso sí) por **«Robotech: Battlecry»**. Tampoco están nada mal **«Battle Engine Aquila»**, que es más militar, y **«Ace Combat 4»**, que aunque tira por el lado realista, en esencia nos ofrece una experiencia de juego muy parecida.

GRÁFICOS Espectacular es la palabra que mejor los define: cientos de robots bien modelados, explosiones, escenarios grandes e interactivos... **92**

SONIDO La banda sonora y los efectos están bastante bien, aunque a los protagonistas les falta aprender español: el juego está en inglés. **80**

DURACIÓN El modo principal dura unas 8 ó 10 horas, aunque después hay un montón de modos adicionales y extras por desbloquear. **88**

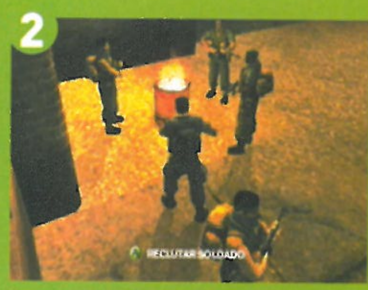
DIVERSIÓN Si la acción salvaje no os parece un aliciente suficiente, la variedad del sistema de juego seguro que os atrapa. **90**

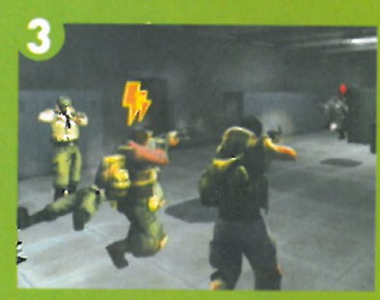
PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Decir que «ZOE: The 2nd Runner» es uno de los mejores juegos de mechas es cierto... pero se queda corto, porque estamos ante un juego de acción en toda regla que nos ofrece combates continuos y masivos, salvajes niveles de acción y unas buenas dosis de originalidad "made in Kojima", que consiguen que el juego no se haga pesado en ningún momento. Pero es que eso no es todo: gráficos alucinantes, extras para dar y tomar, una historia de película y llena de guiños. ¿Se nota mucho que el juego nos ha encantado?

■ ACCIÓN ■ IO INTERACTIVE ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64 € (10.649 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible





USAR TÁCTICAS DE GUERRILLA es la única forma que tienen los protas de este juego de plantar cara al ejército ruso y no acabar metidos en "abrigos de pino".

LA GUERRA DE GUERRILLAS

Para echar a los soviéticos de EEUU, o los metemos a todos en un submarino o practicamos la guerra de guerrillas siguiendo estos sencillos consejos:

1. **ESTUDIAMOS EL MAPA** para planear una buena estrategia: si queremos dejar temblando a los "ruskis" hay que atacar sus posiciones más importantes, como helipuertos, arsenales de armas, etc.
2. **RECLUTAMOS "ALIADOS"** de donde sea: gente reunida alrededor de un bidón en llamas, soldados rusos a los que curamos sus heridas...
3. **DAMOS ÓRDENES SENCILLAS** a nuestros amigos, como atacar, defender una posición o cubrirse, para que nuestra estrategia llegue a buen puerto.

ACCIÓN "REVELACIÓN"

FREEDOM FIGHTERS

Los rebeldes de verdad no son los que se niegan a comerse las acelgas en casa, sino estos, que arriesgan su vida para liberar EEUU.

■ **LOS SOVIÉTICOS HAN GANADO LA GUERRA FRÍA,** y ahora controlan Estados Unidos. Pero tranquilos, que no se trata de "empollar" Historia otra vez. En vez de eso, «Freedom Fighters» os propone convertiros en Chris Stone, el rebelde que protagoniza el juego, y expulsar a los rusos de EEUU a base de plomo.

Claro, que enfrentarnos solos a todo el ejército rojo sería un suicidio, así que en cada uno de los 7 larguísimos niveles de este juego de acción podemos reclutar a otros 12 rebeldes para que nos echen un cable. ¿A qué mola la idea? Pues su puesta en práctica es aún mejor, porque como podemos dar órdenes sencillas a estos revolucionarios (defender una posición, atacar, etc.), el sistema de juego gana un punto de estrategia muy bueno. ¡Y encima el control es sencillo y eficaz!

→ **PERO LO MEJOR ES LA LIBERTAD DE ACCIÓN,** ya que como somos unos rebeldes con todas las de la ley, podemos resolver los objetivos de cada nivel en el orden que nos dé la gana y además saltar de una fase a otra para que todo sea más fácil. Por ejemplo, si en una zona nos topamos con un helicóptero "plas-

CHRIS →

No tengáis miedo, porque este tipo tan andrajoso no es uno de los malos, sino el encargado de hacer que los rusos que invadieron los Estados Unidos se vayan de regreso a su casa.

EL MULTIJUGADOR A 4 BANDAS nos permite elegir entre 2 equipos y defender una bandera durante cierto tiempo.

AL PRINCIPIO VAMOS SOLOS pero al hacer "buenas" obras ganamos carisma y así los rebeldes empiezan a unirse.

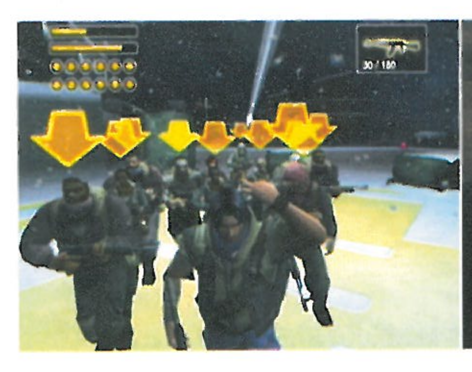
LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL de los soldados es muy buena: se cubren, usan armas fijas, van agachados... ¡y sin que se lo digamos!

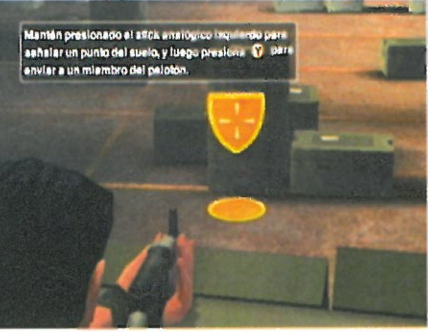
CONOCE TUS OBJETIVOS

En cada una de las 7 fases de «Freedom Fighters» vemos varios objetivos, y todos relacionados. Es decir, al cumplir uno en una fase, el resto de niveles serán más fáciles.

VOLAR UN HELIPUERTO es la mejor forma de acabar con los helicópteros militares. Así, los rusos tendrán más problemas para trasladar sus refuerzos.

ELIMINAR A UN ALTO CARGO del ejército ruso puede ser un duro golpe para los soviéticos, aunque después de hacerlo las cosas se nos van a poner más difíciles y seremos acosados.





EL SISTEMA DE ÓRDENES es muy sencillo, ya que cada una de ellas, sea individual o colectiva, se da pulsando un solo un botón (Izq.). También podemos enviar a nuestros soldados a zonas alejadas (Centro), o acercarlos a una metralleta para que la usen (Der.).

ta", podemos cambiar de fase y volar por los aires el helipuerto para que no nos dé más la lata.

¿Que aún no os hemos convencido? Pues esperad a probar el entretenido multijugador a 4 bandas y alucinad con su apartado gráfico: un montón de personajes en pantalla, unos escenarios amplios y bien diseñados, estupendos efectos de luz... Vamos, la única pega es que ¡aún no os lo habéis comprado! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA LIBERTAD DE ACCIÓN,** ya que podemos cumplir los objetivos en el orden que queramos.
- **PODER DAR ÓRDENES** a otros rebeldes, algo muy útil para planear emboscadas, asaltar posiciones...

lo peor

- **EL MULTIJUGADOR** no está nada mal, pero no es tan divertido como el modo de juego principal.
- **QUE NO HAYA MÁS FASES,** porque aunque las 7 que tiene son largas se quedan un poco escasas.

alternativas

«Freedom Fighters» es un juego de acción con algo de estrategia así que las alternativas más claras son **«Brute Force»** para Xbox, **«Socom»** y el "anciano" **«X-Quad»** para PS2, y **«Conflict Desert Storm I y II»** disponibles en las dos consolas. Pero si lo que buscáis es acción pura y dura, está a la venta, en PS2 y Xbox, **«State Of Emergency»** que seguro os molará.

GRÁFICOS El motor gráfico de «Hitman 2» nos ofrece cientos de personajes en pantalla, escenarios currados y unos buenos efectos de luz. **86**

SONIDO Las melodías son épicas, los efectos especiales bastante buenos y además el juego está perfectamente doblado al castellano. **89**

DURACIÓN Los 7 niveles quizá os parezcan pocos, pero también se ha incluido un multijugador a 4 bandas para dar más "vidilla" al juego. **76**

DIVERSIÓN Pelear contra un montón de malos y comandar un grupo rebelde es un flipe, pero el desarrollo abierto tampoco está nada mal. **87**

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

Acostumbrados a esos juegos de acción en los que nuestra misión se reduce a aporrear botones, «Freedom Fighters» supone un estupendo soplo de aire fresco. Y es que si bien la acción es muy intensa, la posibilidad de capitanear un grupo de rebeldes le da un toque de estrategia al sistema de juego que nos ha encantado. Y ojo, porque nos ha gustado tanto como el desarrollo abierto -que nos permite cumplir los objetivos en el orden que queramos-, su cómodo sistema de control o sus gráficos. Vamos, toda una sorpresa de juego.

DANIEL QUESADA

■ ESTRATEGIA ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 3 de Octubre

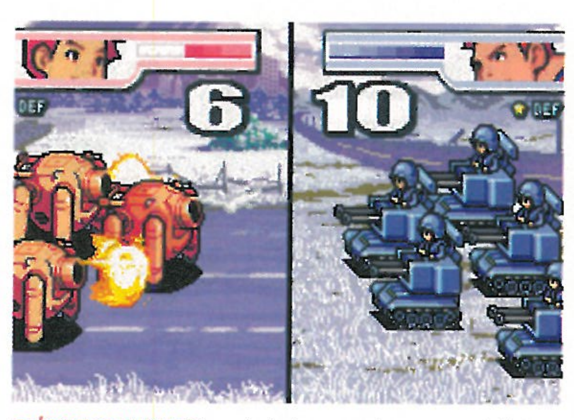
EL CAMINO A LA GLORIA

Salvo en el modo Misión, en los otros apartados tenemos que acabar con el enemigo o tomar su base. Así es como se hace:

1. DESPLEGAMOS NUESTRAS TROPAS por las casillas del mapa y avanzamos. Cada unidad tiene un avance y una contundencia propios. Además, el terreno presenta obstáculos que no todos pueden pasar (nieve, ríos, etc.).

2. REDUCIMOS LA RESISTENCIA del enemigo con nuestros ataques. Hay que elegir bien a quién atacar para no salir escaldados. Si un turno acaba sin enemigos en pie, ganamos la partida.

3. CONQUISTAMOS CIUDADES (que nos darán dinero y cobijo) y fábricas usando a los soldados, las defendemos del rival y, finalmente, tomamos su cuartel general. ¡Es el fin de la batalla!



EJÉRCITOS RIVALES han de luchar usando su arsenal. Estos "neotanques" son una de las novedades más devastadoras.

AL ACUMULAR IMPACTOS en el enemigo podemos utilizar habilidades especiales que pueden dar un giro a la partida.

LAS UNIDADES son variadas: algunas son más fuertes, otras más rápidas...

¡QUE ATAQUE LA "ADVANZADILLA"!

ADVANCE WARS 2

Para triunfar en la estrategia más vale ser pequeñito: primero lo demostró Napoleón, y ahora estas épicas batallas ¡en miniatura!

■ **LOS EJÉRCITOS A TAMAÑO REDUCIDO** que ya nos encandilaron hace más de un año en la primera parte de este juego vuelven a la carga: controlamos las decisiones del comandante de un país imaginario, y debemos distribuir nuestro ejército por las casillas del mapa. El objetivo, tomar nuevas ciudades, producir más efectivos y derrotar al rival.

Con esta sencilla base, podemos jugar en modo Campaña (un modo Historia con misiones concretas), Versus, Sala de Guerra (que son fases añadidas), un diseñador de escenarios, una tienda de extras y el modo Link, para pasar datos y "guerrear" con hasta cuatro amiguetes.

→ **HAY VARIAS NOVEDADES EN ESTA VERSIÓN:** nuevos objetos para el escenario y armas, muchas fases recién "horneadas" y más comandantes. Cada uno tiene sus pros y sus contras, así que el carácter de los combates varía según el que hayamos elegido.

El plano técnico es igual que en el original, con gráficos y sonido sencillos que nos facilitan el avance en el juego. Si tenemos en cuenta que podemos crear campos de batalla, importar los de nuestros amiguetes y montar épicos combates multijugador, tenemos un juego casi eterno, recomendable para casi todos. HC

NUESTRO VEREDICTO

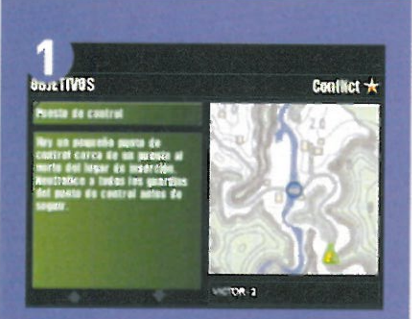
■ GRÁFICOS	70
■ SONIDO	72
■ DURACIÓN	93
■ DIVERSIÓN	90

Valoración Las novedades han mejorado la gran capacidad de enganchar de su predecesor, y jugando con colegas la diversión se multiplica. Con gráficos un poco mejores, sería un juego diez.

PUNTUACIÓN FINAL 89

■ ACCIÓN ■ SCI ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: 30 de Septiembre

LA GUERRA MÁS "GOLFA" regresa a todas las consolas con este juego de acción táctica en el un equipo especial debe llevar a cabo las misiones más peligrosas en Irak.



MÁS MADERA, ¡ES LA GUERRA!

Por fin vamos a poder poner a prueba todo lo que hemos visto en películas bélicas tan famosas como «Black Hawk Derribado» o «Apocalypse Now». Eso sí, antes de empezar, ahí van unas claves.

1. **EL MAPA DEL NIVEL** es muy útil a la hora de planear estrategias, así que una miradita cada cierto tiempo os puede ayudar más de lo que pensáis.
2. **LAS HABILIDADES** de cada soldado son distintas: hay un marine, un experto en armas pesadas, un francotirador y un especialista en llaves... inglesas.
3. **AL COMPLETAR CADA NIVEL** nos muestran cómo ha mejorado nuestro soldado en la misión.

UN CONFLICTO ESTRATÉGICO

CONFLICT: DESERT STORM II

Alfa, Tango, Bravo, Roger... no, no nos hemos vuelto majaretas. Sólo estamos poniendo al día nuestro vocabulario militar para entrar en acción.

■ **CUANDO PARECÍA QUE LA GUERRA DE IRAK** había acabado, va «Conflict Desert Storm II» y la vuelve a poner de actualidad, ¡cuánta desconsideración! Claro, que la guerra que nos toca vivir en este juego no es la de ahora, sino la del 91, así que para que la historia siga su curso nos toca manejar a un grupo de 4 soldados (podemos pasar el control de uno a otro en cualquier momento) y completar una dura y larga (ejem) campaña militar detrás de las líneas enemigas.

Afrontamos 14 misiones en las que debemos cumplir objetivos tan variados como asaltar una posición enemiga, proteger a unos inocentes o, sí amigos, sí, infiltrarnos en una base iraquí. ¿Y con qué armas contamos? Pues con las mismas que usan los ejércitos yanqui y británico: rifles M16, AK-47, lanzamisiles, granadas... A la última, oiga.

LOS TIROTEOS "SIN CABEZA" SON UNA LOCURA que no nos lleva a ninguna parte, así que la llave de la victoria está en aprovechar las diferentes habilidades de nuestros personajes y planear estrategias gracias a un completo, aunque a veces confuso, sistema de órdenes que se dan con el mando. De hecho, este toque estratégico, junto a la

BRADLEY

Este es el "jefe" de nuestro escuadrón, un soldado muy equilibrado y capaz de usar con precisión pistolas y metralletas. Junto a él combaten también un ingeniero, un experto en armas pesadas y un infalible francotirador.

LAS TÁCTICAS MILITARES pueden salvarnos la vida: si situamos bien al grupo, los iraquíes caerán como moscas.

DE LOS 14 NIVELES, el que más gusta es este, en el que huimos de una prisión armados con ¡un simple cuchillo!

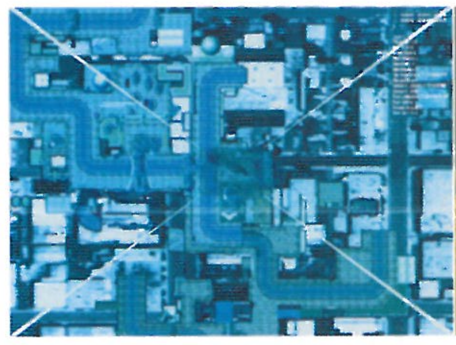
LAS CONDICIONES DE CADA NIVEL son variables: hay fases por la noche, otras con tormentas de arena,... ¡Pero todas repletas de iraquíes!

EQUIPACIÓN A LA ÚLTIMA

Tal y como imagináis, las armas de nuestro arsenal son realistas al 100%. Son las mismas que usan los dos equipos disponibles: los SAS y los Delta Force.

LAS ARMAS son todas reales: encontramos los potentes M-16, los AK47 del ejército iraquí, granadas de varios tipos... ¡Si hasta podemos pedir apoyo aéreo con este marcador láser!

NUESTRO VEHÍCULO es el mismo jeep armado hasta las ruedas que habréis visto alguna vez en la tele: tiene metralleta, lanzagranadas y, cómo no, tapicería de cuero (es broma).



LA AMBIENTACIÓN está muy lograda y a veces parece que estemos librando la "madre de todas las batallas". Esto se consigue con los vídeos que explican los objetivos de la misión (Izq.), con el diseño de cada escenario (Centro) y con los (escasos, eso sí) vídeos entre fase y fase (Der.).

"inteligente" inteligencia artificial y al modo a pantalla partida para 4 colegas/soldados, es lo que más nos ha gustado del juego, y lo que nos permite pasar por alto un apartado gráfico, que, no lo vamos a negar, no es su punto fuerte. Pero vamos, si vosotros sois tan "flipadetes" por los juegos bélicos como lo son algunos aquí en la redacción (no vamos a decir nombres), seguro que esta guerra os encanta. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL TOQUE ESTRATÉGICO** está muy bien: ¡podemos capitanear un mini-ejército sin mancharnos!

■ **EL NIVEL DE REALISMO** es alucinante, tanto por las armas y el equipo, como por la ambientación.

lo peor

■ **EL APARTADO GRÁFICO** ha mejorado respecto al anterior juego, pero sigue sin ser la bomba.

■ **EL SISTEMA DE ÓRDENES** es algo complicado, así que lo más fácil es colocar a cada soldado "a mano".

alternativas

La acción táctica tiene buenos representantes en el mundo consolero, empezando por la primera entrega de este juego (que además está en Platinum) y terminando por **«Ghost Recon»**, **«Rainbow Six»** o **«Socom»**, que online es la bomba. Si el realismo no os preocupa, este mes también sale a la venta **«Freedom Fighters»** y no está nada, nada mal.

■ **GRÁFICOS** No son su punto fuerte pero cumplen: escenarios realistas, buenos efectos de luz... fallan los modelos y las animaciones. **76**

■ **SONIDO** El doblaje al castellano y los efectos están muy bien (cada arma suena de manera diferente), aunque la banda sonora no es tan buena. **82**

■ **DURACIÓN** Tras pulirnos el juego en unas 12 ó 15 horas, todavía podemos seguir dando caña entrando en el modo multijugador a 4 bandas. **80**

■ **DIVERSIÓN** El juego cuenta con una ambientación estupenda y un entretenido desarrollo (aunque algo repetitivo) como sus mejores bazas. **80**

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

El sistema de juego de «Conflict Desert Storm II» no es nuevo, pero sí bastante divertido, porque nos propone manejar a un grupo de 4 soldados para llevar a cabo operaciones militares en Irak. Entonces, ¿qué es lo que le hace distinto de otros?. Pues una estupenda ambientación bélica (¡si hasta en el entrenamiento nos insultan!), mucho realismo y una buena inteligencia artificial. Vale, el desarrollo puede llegar a ser repetitivo, y el control no es muy intuitivo, pero aún así hay que reconocer que el juego nos ha gustado bastante.

■ VELOCIDAD ■ ACCLAIM ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ +12 años ■ Lanzamiento: 26 de sept.

LAS CARRERAS DE MOTOS del futuro no son como las de Moto GP. Si un rival nos molesta, ahora podemos disparar y desintegrarle.

LA TEMPORADA A DOS RUEDAS

Ya está bien de hablar sólo de Fernando Alonso, que los moteros también se merecen de vez en cuando una palmadita en la espalda. No en vano, éstos llegan incluso a jugarse la vida con tal de poder competir en la categoría "ultrasónica". Esperemos que sus equipos les paguen lo que se merecen al final de la temporada.

1. LOS TORNEOS varían de una categoría a otra, y cada uno cuenta con sus propias reglas: sin armas, con climatología adversa, con carreras más largas... Cada uno nos enfrenta a retos diferentes.

2. LOS PUNTOS que consigamos en cada carrera se suman a los que llevemos acumulados en ese torneo. Recordad que además de llegar primeros, hay otros objetivos, como acabar con los rivales.

3. AL FINAL de la temporada podemos cambiar de equipo si así lo deseamos. Lo ideal es probar con varios para ver cuál se adapta mejor a nuestras necesidades.

MOTEROS DEL SIGLO XXI

XGRA

"Teeengo rampas, tengo circuitos, motocicletas y mucha acción". ¿La canción del verano? No, es un juego de carreras futuristas.

■ **REVISAD BIEN VUESTRO SCOOTER,** porque si le hacéis algún que otro apaño quizás estéis a tiempo de apuntaros a las frenéticas carreras que se van a celebrar dentro de unos añitos. Mientras llega ese día, y para haceros una idea, podéis ir entrenando con este regreso de la saga «Xtreme G» a las consolas, que presenta un planteamiento muy similar al de sus antecesores: tenemos que competir a lo largo de 16 retorcidos circuitos en unas carreras de motos futuristas en las que vale todo con tal de ganar. Y cuando decimos eso, nos referimos a fulminar a los rivales con cañones láser, misiles y cosas por el estilo. Con un planteamiento así, la Temporada se hace muy dura, pero también es el modo de juego más completo y divertido. Vamos a ver en que consiste:

→ **LO PRIMERO ES FICHAR POR UNO DE LOS 8 EQUIPOS,** cada uno con un modelo de moto diferente, y afrontar un buen número de torneos. Al final del año tendremos que haber sumado suficientes puntos para ascender, y así hasta alcanzar la categoría "ultrasónica" (la más alta de las cinco que hay). ¿Y cómo se consiguen los puntos? Pues no sólo quedando primeros en cada carrera, sino también cumpliendo una serie de objetivos secundarios, como alcanzar determinada

ROMULU

Este tipo con pinta de desayunarse un niño cada mañana es uno de los pilotos que podremos elegir para la temporada. Pero ya sabéis que el hábito no hace al monje...

ALGUNOS EXTERIORES nos permiten tomar un respiro antes de regresar a los asfixiantes túneles. ¡Aire, por favor!

LAS EXPLOSIONES son algo habitual durante las carreras, así que no os asustéis si el piloto de al lado sale volando.

EL TRAZADO de los circuitos parece haber sido diseñado por un ingeniero con Parkinson. Con esas curvas y loopings, ya podéis estar atentos.

velocidad punta o cargarnos algún rival. Para facilitarnos la tarea contamos con un control excelente, que nos permite mantenernos en el asfalto pese a la altísima velocidad que alcanzamos.

Y por supuesto, también podemos probar otros modos igual de divertidos, como el Contrarreloj o las carreras multijugador (2 en PS2 y 4 en GC y Xbox), así que todo son motivos para disfrutar de la velocidad más moderna. HC

¡ESTAS MOTOS VAN GENIAL!

Si le dijesen al bueno de Ángel Nieto que tiene que subirse a una de estas máquinas, se nos caería redondo al suelo. Y es que hay que tener c... arnet para "domar" estos engendros mecánicos y ajustarlos a nuestras preferencias. ¿Estáis dispuestos a intentarlo?

LOS AJUSTES no son muy completos, pero al menos nos permiten regular la fuerza de frenado, la suspensión... Todo debe estar listo para competir.

LAS ARMAS varían en función del modelo de moto que pilotamos, y son de lo más efectivas para ayudarnos en los adelantamientos. ¡Toma ésa!

TODOS LOS CIRCUITOS son tan sinuosos que más parecen una montaña rusa que una pista de carreras, y ponen a prueba nuestra habilidad y reflejos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL CONTROL** es muy asequible y consigue que no terminemos perdiendo el hilo de la carrera.
- **ES VISTOSO,** pues las carreras combinan la sensación de velocidad con efectos de luz, explosiones, etc.

lo peor

- **LOS MODOS DE JUEGO** son algo escasos, a pesar de que la temporada es larga y variada.
- **NO ES TAN RÁPIDO** como otros del género, aunque eso facilita el seguimiento de las carreras.

alternativas

No estamos ante un género muy trillado, así que las alternativas son pocas. De hecho, una de las mejores es el propio **«Xtreme G 3»**, que está en las tres consolas y sigue una línea muy similar. Los jugones de PS2 pueden optar por **«Wipeout Fusion»**, que es algo más rápido, mientras que GC está a la espera de recibir la versión moderna de **«F-Zero»**.

GRÁFICOS El diseño de los circuitos es bastante espectacular y las carreras incluyen explosiones y efectos climáticos muy vistosos.	83
SONIDO Podemos elegir entre dos estilos de música (rock y techno) a cual más cañero, y durante las carreras oímos a los rivales (eso sí, en inglés).	87
DURACIÓN Le falta algún que otro modo de juego, pero la variada temporada y las partidas a dobles amplían bastante sus posibilidades.	78
DIVERSIÓN El juego no es sólo velocidad, pues la inclusión de armas y objetivos secundarios en las carreras se convierte en todo un aliciente.	83
PUNTUACIÓN FINAL	**83**

valoración

La mezcla de acción y velocidad que ofrece este juego es muy atractiva, sobre todo porque las carreras son fáciles de seguir y no se limitan a estamparnos una y otra vez con los bordes del circuito. Es cierto que no es de los más rápidos que hemos visto, pero a cambio nos propone unas carreras más completas, en las que no sólo cuenta llegar los primeros a meta, sino también cumplir una serie de objetivos secundarios. Si a eso unimos el modo Temporada, y la opción de jugar con amigos, nos queda un título de lo más recomendable.

■ Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.

PLAYSTATION 2
SPLASHDOWN 2

■ VELOCIDAD ■ THQ ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 34,95 € (5.815 ptas.) ■ T. P.

LAS CARRERAS CON MOTOS ACUÁTICAS pueden ser algo más que hacer "el notas" en la playa para impresionar a las chicas. Porque las carreras de «Splashdown» no son nada usuales: aunque el objetivo es el habitual (alcanzar la primera posición mientras realizamos combos y acrobacias para mantener a tope nuestra barra de velocidad), en estos circuitos tan pronto estamos en el mar, como entramos en un coliseo romano, una isla pirata o un parque con dinosaurios ¡vivos! Con tantas distracciones y peligros las carreras son todo un reto. Y es aquí donde entra el ajustadísimo control del juego. Controlar la moto es fácil, pero hacer piruetas o enlazar cabriolas es incluso más sencillo. ¿Y modos de juego? Podemos entrar en Carrera, Versus, Time Trial, Estilo Libre... Todo esto, con montones de secretos para desbloquear, y al ritmo de grupos como In Flames, Juno Reactor o The Donnas. Está bien, son motos de agua, pero la diversión está asegurada.

valoración Por originalidad y variedad, «Splashdown 2» queda por encima de sus rivales ¡Y aquí no te ponen multas por hacer el chorra! **83**

XBOX | PIRATAS DEL CARIBE

■ AVENTURA ■ BETHESDA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ +12 años

Si os gustó la película, ahora podéis vivir la misma experiencia en vuestra Xbox... bueno, la misma la misma no, porque esta aventura de piratas no tiene mucho que ver con el film. Al menos ofrece variedad de juego, con batallas navales, combates a espada y muchos elementos "roleros".

valoración Es un título bastante variadito, pero un control bastante lento y su desarrollo pesadete son lastres para este barco de bucaneros. **74**

GC | DISNEY'S EXTREME SKATE

■ DEPORTIVO ■ ACTIVISION ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

¿Qué es esto? ¿Buzz Lightyear haciendo "skating"? ¿Simba "grindando"? Parece raro, pero el resultado es divertido: los personajes de "Tarzán", "El Rey León" y "Toy Story" hacen todo tipo de piruetas con su tabla, con el desarrollo de juegos com «Tony Hawk». ¡Y oye, funciona!

valoración Cuando te acostumbras a ver a un león haciendo "ollies", resulta un juego de "skate" muy solvente, aunque para los más "peques". **78**

PS2 | THE KING OF ROUTE 66

■ VELOCIDAD ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ T.P.

¡Moooc-moooc! Vaya "doce ruedas" más guapos que tiene este juego. Y nada de transportar mercancías y comer en baretos: aquí el camión se usa para carreras, pruebas de demolición, persecuciones... Y encima podemos personalizarlo con 70 piezas distintas. ¡"King of the Rooooad!"

valoración Estos camioneros lo tienen todo: velocidad, diversión, muchos retos... Sólo les falta el calendario con la "chati" en la cabina. **78**

GBA | THE SIMPSONS ROAD RAGE

■ VELOCIDAD ■ THQ ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO
■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

Homer, su tropa y el resto de sus vecinos siempre saben cómo sacarse unas "perrillas": ahora son taxistas, y cada uno recoge en su improvisado vehículo a clientes para trasladarlos por todo Springfield a toda pastilla. No es un cartucho muy ambicioso técnicamente, pero resulta divertido.

valoración Los gráficos son algo "desérticos", pero los personajes de la serie (y sus coches, como el Cañonero de Marge) son reconocibles. **65**

GC | DISNEY'S PARTY

■ PARTY GAME ■ EA ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 62,95 € (10.474 ptas.) ■ T.P.

Mickey, Donald, Minnie y Goofy se pasan al género de los juegos de mesa con un título claramente dirigido para los jugones más jovencitos. Este grupo recorre el parque temático del Tío Gilito superando minijuegos como cazar fantasmas, pasarse una bomba, o pelear en plena caída libre.

valoración Un "juego de juegos" bastante resultón y variado, pero por su poca dificultad y desarrollo se nota que es para los más pequeños. **79**

XBOX | GHOST RECON: I. THUNDER

■ ACCIÓN ■ UBI SOFT ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS
■ 29,95 € (4.983 ptas.) ■ +18 años

¡Vámonos pa' Cuba, chico! Pero no vamos a tomar mojitos, sino a superar los retos de este disco de misiones, continuación de «Ghost Recon», pero como juego independiente. La colaboración entre soldados es vital, tanto en las misiones individuales como en las campañas multijugador.

valoración Aunque discreto gráficamente, está bien de precio y ofrece contenidos para Xbox Live. ¡Cuidado con los "Seals" online! **80**

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

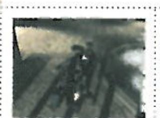
1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 20

Con diazepam o sin él, a Snake no le tiembla el pulso a la hora de seguir fijo en la primera posición de la lista.

2 Splinter Cell
PS2, XBOX, GC

POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 10



El acecho al trono de la lista de los mejores de la redacción continúa por parte del agente Sam Fisher.

3 Zelda: The Wind Waker
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 7

Con lo bien que maneja el viento Link en su nueva aventura, no le cuesta ir "ligero" por este ranking.

4 Metroid Prime
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 8

Tampoco hay cambio alguno al llegar al cuarto puesto, en el que Samus se ha hecho una plaza fuerte.

5 Silent Hill 3
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 5

Si alguien intenta quitarle el quinto lugar a Heather, que se prepare para luchar contra mil monstruos...

6 Super Mario Sunshine
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 13

Seguro que Mario ha utilizado una de sus mangueras a presión para subir un puesto más en nuestro ranking.

7 Pro Evolution Soccer 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 8 · MESES EN LISTA 12

La Liga está ya al rojo vivo, lo mismo que nuestras ganas de volver a ganar el campeonato en este simulador.

8 Soul Calibur II
PS2, XBOX, GC

POSICIÓN ANTERIOR ! – · MESES EN LISTA 1

La gran novedad de este mes ha sido la llegada de este pedazo de juego de lucha, que estará aquí mucho tiempo.

9 Gran Turismo 3
PS2

POSICIÓN ANTERIOR R · MESES EN LISTA 1

Ahora que se acerca la salida de la cuarta entrega, nos han vuelto las ganas de echar carreras con «GT»

10 Tomb Raider El Angel de la...
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 4

Para ángel, esta guapísima morena aventurera, que en PS2 sigue siendo tan molona como siempre lo fue.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo

1	Metal Gear Solid 2	PS2
2	Silent Hill 3	PS2
3	Splinter Cell	XBOX
4	Tomb Raider AdO	PS2
5	FIFA 2003	PS2
6	Resident Evil 0	GC
7	Gran Turismo 3	PS2
8	Indiana Jones	XBOX
9	Virtua Fighter 4 Evo.	PS2
10	Virtua Tennis 2k2	PS2

Javier Abad

1	Metal Gear Solid 2	PS2
2	Splinter Cell	XBOX
3	Zelda: Wind Waker	GC
4	Colin McRae 04	XBOX
5	Silent Hill 3	PS2
6	Soul Calibur II	GC
7	Metroid Prime	GC
8	Tomb Raider AdO	PS2
9	FIFA 2003	PS2
10	Pro Evol. Soccer 2	PS2

David Martínez

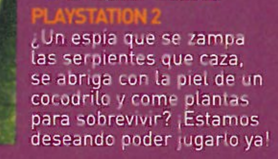
1	Metroid Prime	GC
2	Metal Gear Solid 2	PS2
3	SW: Rogue Leader	GC
4	Zelda: Wind Waker	GC
5	S. Mario Sunshine	GC
6	Soul Calibur II	GC
7	Splinter Cell	XBOX
8	Gran Turismo 3	PS2
9	Star Wars KOTOR	XBOX
10	Pro Evol. Soccer	PS2

Roberto Ajenjo

1	Zelda: Wind Waker	GC
2	Pro Evol. Soccer 2	PS2
3	Metal Gear Solid 2	PS2
4	S. Mario Sunshine	GC
5	Metroid Prime	GC
6	Splinter Cell	XBOX
7	Gran Turismo 3	PS2
8	Colin McRae 04	XBOX
9	Indiana Jones	XBOX
10	Soul Calibur II	GC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Metal Gear S. 3 Snake Eater
PLAYSTATION 2

¿Un espía que se zampa las serpientes que caza, se abriga con la piel de un cocodrilo y come plantas para sobrevivir? ¡Estamos deseando poder jugarlo ya!

2 Resident Evil 4
GAMECUBE

La próxima entrega de la saga de terror más famosa promete alcanzar las cotas de calidad más salvajes que hayáis visto en ningún juego de zombis. ¡Pronto llegará, paciencia chicos!

3 Gran Turismo 4
PLAYSTATION 2

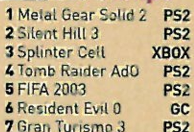
Si al juego de coches con los gráficos y el control más realista de la historia le añadimos un modo de juego online, el resultado tiene que ser antológico.

4 FIFA 2004
PS2 - GC - XBOX

Los mejores gráficos, los mejores comentaristas, y un control renovado y muy bien elaborado. Esto es todo lo que encontraréis en la nueva versión de la clásica saga de EA Sports.

5 Resident Evil Outbreak
PLAYSTATION 2

Más de uno se tiene que estar comiendo las uñas esperando poder echar su primera partida online en PlayStation 2 contra los zombis de Raccoon City.



LOS 5 JUEGOS...

1 SOUL CALIBUR II

Los mejores luchadores se han unido -y se han armado- para crear el mayor torneo de lucha que haya pasado por ninguna consola. Y para colmo, hasta se han marcado el tanto de incluir un personaje extra para cada versión del juego. ¡Genial!

TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es

TOMB RAIDER AdO

La valoración de Hobby Consolas (nº 142) fue de 90. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Me ha decepcionado

Pepe (e-mail)

Quitando las evidentes mejoras gráficas que posee, no hay nada nuevo. La dificultad es espantosa, la cámara te deja tirado a cada momento, y encima los controles no siempre responden como deben. En resumen, no se ajusta a las expectativas creadas. Es cierto que tiene un buen argumento y buen doblaje, pero me ha decepcionado.

VALORACIÓN: 65

@ Tan divertido como todos

Krzysztof Gwizdala (e-mail)

Para mí «Tomb Raider» ha sido siempre una saga muy querida, y esta entrega la esperaba muy ansioso, y he de decir que me ha parecido un juego muy divertido y variado, con una única pega: el enemigo de la araña es muy difícil.

VALORACIÓN: 90

@ Esperaba más de él

Valentín Francisco Martín (Tarragona)

Esperaba mas de el, los gráficos son buenos, pero las novedades no son tan espectaculares como parecían. Y el segundo personaje es un acierto, pero se le ve poco.

VALORACIÓN: 75

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

INDIANA JONES

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!

VUESTROS FAVORITOS

1 — Final Fantasy X — PLAYSTATION 2
Posición anterior: ↑ 2 · Meses en lista: 16
Por fin Tidus ha logrado hacerse con el puesto de honor de la lista de favoritos de nuestros lectores.

2 — Zelda: The Wind Waker — GAMECUBE
Posición anterior: ↑ 3 · Meses en lista: 4

Link se beneficia de la caída de Solid con una subida que le concede, por este mes, la medalla de plata.

3 — Zelda: Ocarina of Time — NINTENDO 64
Posición anterior: ↑ 4 · Meses en lista: 20
Uno de los grandes clásicos de los favoritos también se revaloriza y sube al "cajón" con esta tercera posición.

4 — Metal Gear Solid 2 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: ↓ 1 · Meses en lista: 19

Algo le ha pasado a Solid, que este mes ha bajado de golpe tres puestos en la lista. ¡Snake, Snake! ¿Eres tú?

5 — GTA Vice City — PLAYSTATION
Posición anterior: ↑ 8 · Meses en lista: 2
Mira que lleva meses Vercetti robando coches y haciendo el bruto, ¡y la policía no consigue pillarle!

6 — Metal Gear Solid — PLAYSTATION
Posición anterior: ↓ 5 · Meses en lista: 2
A la espera de que podáis ver la nueva versión de este título para GC, no está mal jugárselo una vez más.

7 — Resident Evil Zero — GAMECUBE
Posición anterior: R - · Meses en lista: 1
El primer juego de esta saga creado íntegramente para GC, vuelve a la lista de los preferidos por los lectores.

8 — Super Mario Bros. Melee — GAMECUBE
Posición anterior: R - · Meses en lista: 1

Las luchas a cuatro que os ofrece este juego para GC no pueden resultar más divertidas. ¡Saca tu mala idea!

9 — Metroid Prime — GAMECUBE
Posición anterior: ↓ 6 · Meses en lista: 6

Pese al pequeño traspié sufrido por Samus, su juego sigue siendo de los más valorados en la revista.

10 — Tomb Raider El Ángel de la... — PLAYSTATION 2
Posición anterior: R - · Meses en lista: 1
En su paso a los 128 bits, Lara no ha logrado convencer a todos, pero sí a la mayoría de los lectores de Hobby.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Soul Calibur II		Star Wars KOTOR	
HC	Imposible encontrar un juego de lucha más entretenido.	94	Uno de los mejores para Xbox, la Fuerza es muy intensa en él.	93
GamePro	Un imprescindible para los fans y jugadores ocasionales.	10	El mejor RPG para Xbox, y quizá el mejor juego de "Star Wars".	90
IGN.com	Tan bueno como el anterior, pero su impacto es menor.	92	Lucas trae uno de los mejores juegos que puede ofrecer Xbox.	95
GameSpy	La intensidad de sus armas lo hacen aún más visceral.	93	Toma el universo de "Star Wars" y lo combina de forma fascinante.	94

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •GameSpy: Revista USA

DE LUCHA MÁS DEMOLEDORES

PS2, GC, XBOX

2 TEKKEN 4 — PS2
La calidad y la fama avalan a uno de los mejores juegos de lucha en 3D para consola.

3 DEAD OR ALIVE 3 — XBOX
Un espectáculo visual en el que las llaves... y las chicas cobran el protagonismo.

4 MORTAL KOMBAT D.A. — PS2, XBOX, GC
Jamás pensamos que se pudiera finiquitar una pelea de tantas formas distintas...

5 TAO FENG — XBOX
Vale, no es lo mejor que hayamos visto, pero los moratones molan todo.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

PLAYSTATION 2

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 Pro Evol. Soccer 2	90
3 Esto es Fútbol 2003	89
4 Manager de Liga 2002	85
5 ISS 2	82

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Splinter Cell	94
3 Silent Hill 3	93
4 Devil May Cry	92
5 Tomb Raider AdO	90

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 EyeToy: Play	85
4 Time Crisis II	85
5 Ace Combat 4	81

Shoot'em up	Puntuación
1 TimeSplitters 2	91
2 M. of Honor Frontline.	90
3 Half-Life	90
4 R.T.C. Wolfenstein	83
5 007 Agente en Fuego...	83

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur II	94
2 Tekken 4	92
3 Virtua Fighter 4 Evo.	91
4 Mortal Kombat D.A.	90
5 Tekken Tag Tournament	87

Imprescindibles
por orden alfabético

- COLIN McRAE 04
- COMMANDOS 2
- DEVIL MAY CRY
- FIFA 2003
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- GTA VICE CITY
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- NBA LIVE 2003
- SILENT HILL 3
- SOUL CALIBUR 2
- SPLINTER CELL
- TEKKEN 4
- THE GETAWAY
- TIME SPLITTERS 2

Acción	Puntuación
1 GTA Vice City	93
2 The Getaway	91
3 GTA III	91
4 ZOE 2nd Runner	90
5 Freedom Fighters	87

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon	91
3 Haven	90
4 Ratchet & Clank	89
5 Crash Bandicoot	80

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 The Sims	84
3 Aliens vs. Predator	83
4 Age of Empires II	72
5 Kessen 2	60

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Dark Chronicle	91
3 Kingdom Hearts	90
4 Grandia III	83
5 Shadow Hearts	80

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	96
2 Colin McRae 04	93
3 Burnout 2	90
4 F1 2002	90
5 V-Rally 3	87

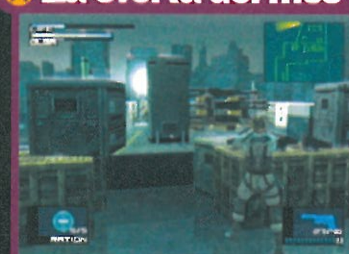
Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2k3	89
4 NBA Street Vol. 2	88
5 NBA 2002	87

El juego del mes

SOUL CALIBUR II

Unos cuantos meses después de que salieran sus rivales directos (léase «Tekken 4» o «Dead or Alive 3»,), Namco ha conseguido volver a revolucionar el mundo de la lucha con la segunda parte de «Soul Calibur». Preparaos para recibir más luchadores, más armas, nuevos escenarios, más modos y un buen número de opciones que os mantendrán pegados a la consola durante muchos meses. Y además, para "freaks", esta versión cuenta entre su plantel de luchadores con Heihachi, de «Tekken 4».

La oferta del mes



METAL GEAR SOLID 2 (PLAT.)

El agente secreto más conocido del mundo de los videojuegos ha alcanzado por fin la categoría de juego Platinum, lo que quiere decir que, si aún no lo tenéis, por sólo 30 euros ya os podéis llevar uno de los mejores de la historia.

Recomendación especial

COLIN MCRAE 04

La serie de simuladores de rally más aclamada de la historia de las consolas alcanza ya la cuarta entrega de la saga. Tanto si sois unos fieles seguidores de ella, como si nunca lo habéis jugado, tenéis que probarlo. ¡Es genial!

GAMECUBE

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 3	87
3 Mundial FIFA 2002	82

Aventura	Puntuación
1 Metroid Prime	97
2 Resident Evil Zero	94
3 Splinter Cell	94

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Sonic Mega Col.	81

Shoot'em up	Puntuación
1 Star Wars Rogue Leader	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur II	93
2 Mortal Kombat D.A.	90
3 S. Smash Bros. Melee	89

Imprescindibles
por orden alfabético

- METROID PRIME
- MORTAL KOMBAT D.A.
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL ZERO
- SOUL CALIBUR 2
- SPLINTER CELL
- SUPER MARIO SUNSHINE
- STARFOX ADVENTURES
- SW: ROGUE LEADER
- ZELDA: THE WIND WAKER

Acción	Puntuación
1 Dead to Rights	84
2 Enter the Matrix	83
3 SW: Bounty Hunter	82

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Rayman 3	85
3 Sonic Adventure 2	85

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin	90
2 Los Sims	84
3 No disponible	—

Rol	Puntuación
1 Zelda: Wind Waker	95
2 Skies of Arcadia	84
3 Phant. Star Online	82

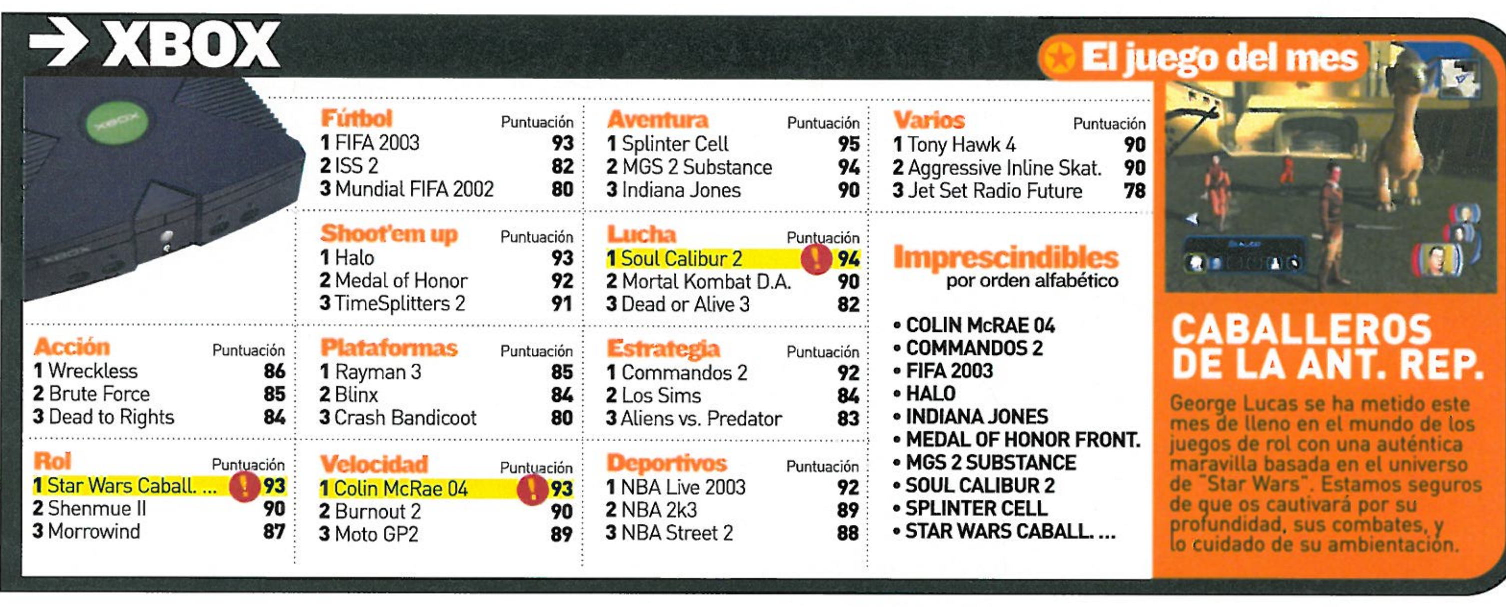
Velocidad	Puntuación
1 Burnout 2	90
2 F-1 2002	90
3 Wave Race: Blue Storm	85

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Street 2	88

El juego del mes

SOUL CALIBUR II

Sin que sirva de precedente, en GameCube os recomendamos haceros con el mismo juego que en PS2... y es que este título es realmente bueno. Y por si os parece poco, recordad que en esta versión podéis jugar con el mismísimo Link, de «Zelda».



→ XBOX

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	80

Aventura	Puntuación
1 Splinter Cell	95
2 MGS 2 Substance	94
3 Indiana Jones	90

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Jet Set Radio Future	78

Shoot'em up	Puntuación
1 Halo	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur 2 !	94
2 Mortal Kombat D.A.	90
3 Dead or Alive 3	82

Acción	Puntuación
1 Wreckless	86
2 Brute Force	85
3 Dead to Rights	84

Plataformas	Puntuación
1 Rayman 3	85
2 Blinx	84
3 Crash Bandicoot	80

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Los Sims	84
3 Aliens vs. Predator	83

Rol	Puntuación
1 Star Wars Caball. ... !	93
2 Shenmue II	90
3 Morrowind	87

Velocidad	Puntuación
1 Colin McRae 04 !	93
2 Burnout 2	90
3 Moto GP2	89

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA 2k3	89
3 NBA Street 2	88

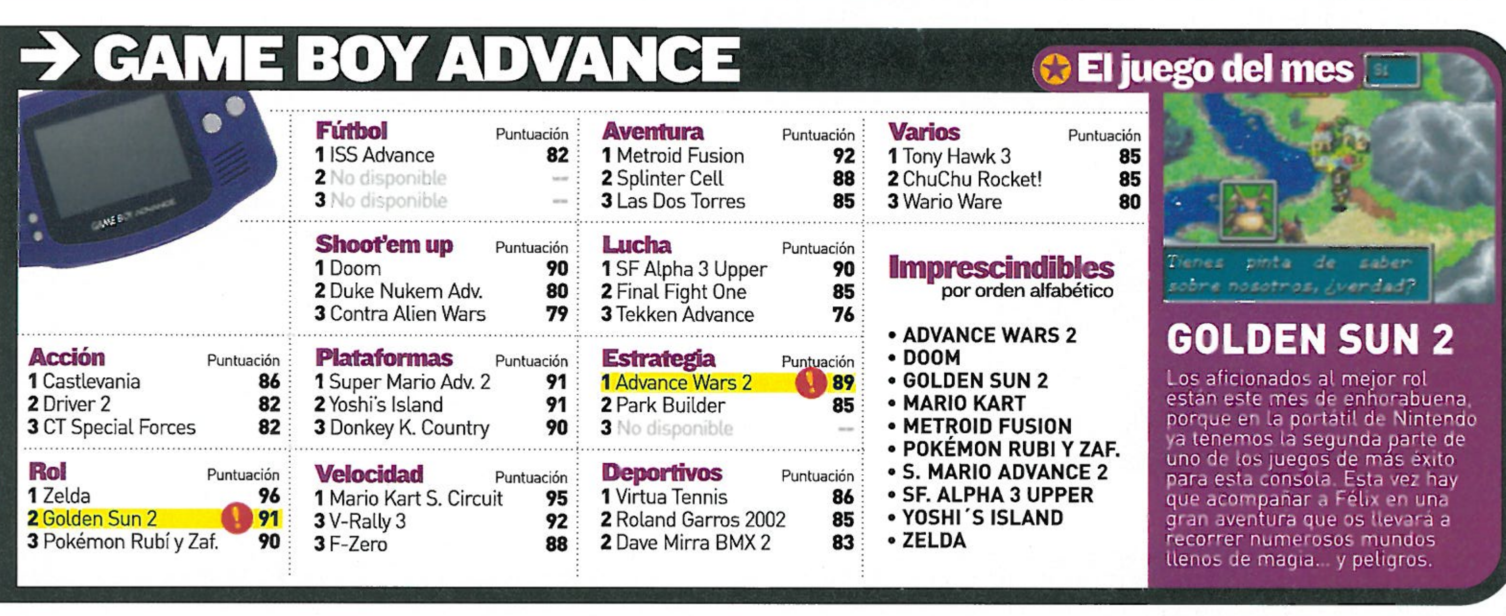
Imprescindibles
por orden alfabético

- COLIN McRAE 04
- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- HALO
- INDIANA JONES
- MEDAL OF HONOR FRONT.
- MGS 2 SUBSTANCE
- SOUL CALIBUR 2
- SPLINTER CELL
- STAR WARS CABALL. ...

El juego del mes

CABALLEROS DE LA ANT. REP.

George Lucas se ha metido este mes de lleno en el mundo de los juegos de rol con una auténtica maravilla basada en el universo de "Star Wars". Estamos seguros de que os cautivará por su profundidad, sus combates, y lo cuidado de su ambientación.



→ GAME BOY ADVANCE

Fútbol	Puntuación
1 ISS Advance	82
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Aventura	Puntuación
1 Metroid Fusion	92
2 Splinter Cell	88
3 Las Dos Torres	85

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 ChuChu Rocket!	85
3 Wario Ware	80

Shoot'em up	Puntuación
1 Doom	90
2 Duke Nukem Adv.	80
3 Contra Alien Wars	79

Lucha	Puntuación
1 SF Alpha 3 Upper	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	76

Acción	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Driver 2	82
3 CT Special Forces	82

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Yoshi's Island	91
3 Donkey K. Country	90

Estrategia	Puntuación
1 Advance Wars 2 !	89
2 Park Builder	85
3 No disponible	—

Rol	Puntuación
1 Zelda	96
2 Golden Sun 2 !	91
3 Pokémon Rubí y Zaf.	90

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
3 V-Rally 3	92
3 F-Zero	88

Deportivos	Puntuación
1 Virtua Tennis	86
2 Roland Garros 2002	85
2 Dave Mirra BMX 2	83

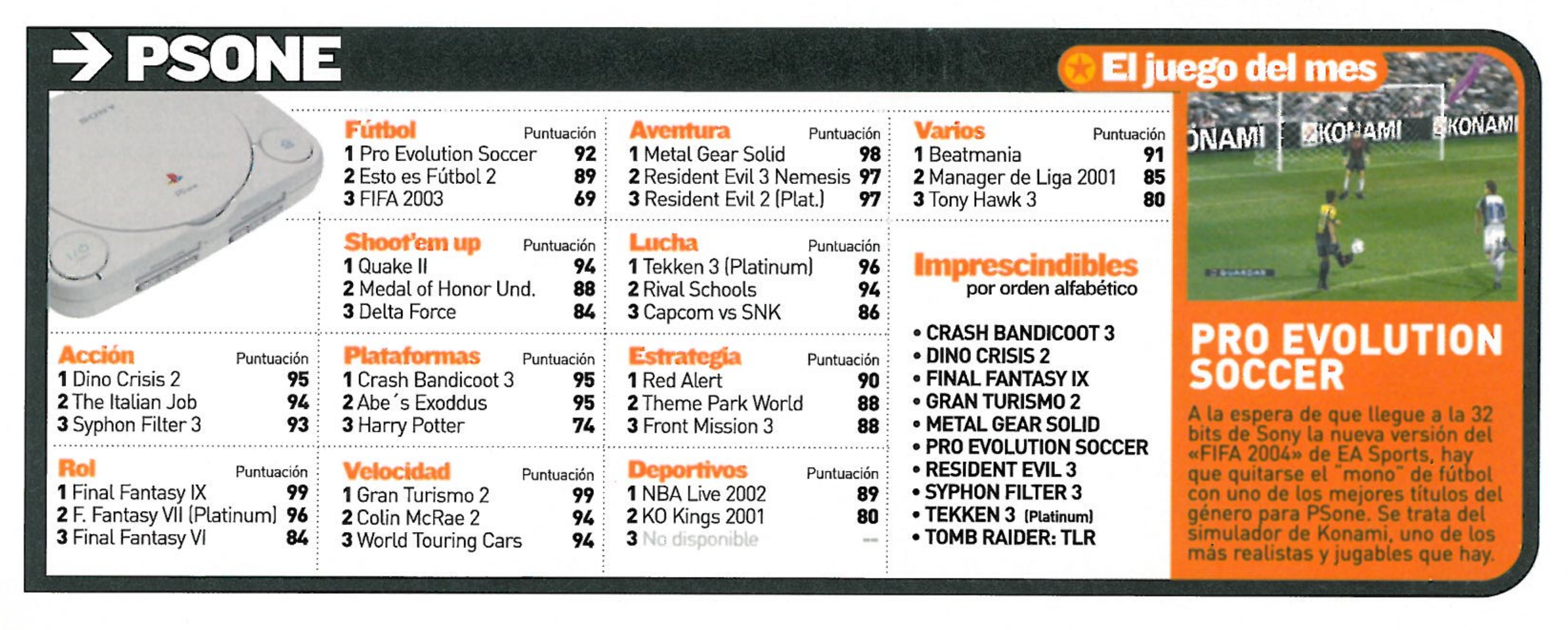
Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCE WARS 2
- DOOM
- GOLDEN SUN 2
- MARIO KART
- METROID FUSION
- POKÉMON RUBI Y ZAF.
- S. MARIO ADVANCE 2
- SF. ALPHA 3 UPPER
- YOSHI´S ISLAND
- ZELDA

El juego del mes

GOLDEN SUN 2

Los aficionados al mejor rol están este mes de enhorabuena, porque en la portátil de Nintendo ya tenemos la segunda parte de uno de los juegos de más éxito para esta consola. Esta vez hay que acompañar a Félix en una gran aventura que os llevará a recorrer numerosos mundos llenos de magia... y peligros.



→ PSONE

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2003	69

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Manager de Liga 2001	85
3 Tony Hawk 3	80

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor Und.	88
3 Delta Force	84

Lucha	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Capcom vs SNK	86

Acción	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	—

Imprescindibles
por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes

PRO EVOLUTION SOCCER

A la espera de que llegue a la 32 bits de Sony la nueva versión del «FIFA 2004» de EA Sports, hay que quitarse el "mono" de fútbol con uno de los mejores títulos del género para PSone. Se trata del simulador de Konami, uno de los más realistas y jugables que hay.

MEJORA TU CONSOLA

Un pack muy completo

- **Nombre:** Travel Pak
- **Compañía:** Joytech
- **Consola:** GBA SP ■ **Precio:** 15 € (2.496 ptas.)

Seguro que cuando os vais de viaje con vuestra SP siempre os falta algo. Pues eso se acabó con este pack formado por bolsa de viaje, cable Link, un par de auriculares junto al adaptador necesario y, lo más importante, un cargador de batería para el mechero del coche. Y todo a un precio irresistible.

■ Valoración: ★★★☆

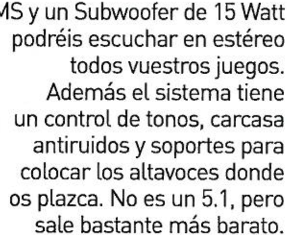
Toda la música en tu portátil

- **Nombre:** Advance Music Player
- **Compañía:** Datel
- **Consola:** GBA ■ **Precio:** 39,99 € (6.654 ptas.)

¿Os gustaría convertir vuestra GBA en un reproductor Mp3? Pues ya está aquí Advanced Music Player, un cartucho en el que caben, vía USB, hasta 64MB de música. Las opciones de reproducción son algo pobres y el sonido no es la bomba, pero el invento mola mucho.

■ Valoración: ★★☆☆

Estéreo para todas las consolas



- **Nombre:** 1600P 2.1 Sound Force ■ **Compañía:** Trust
- **Consola:** PS2, Xbox, GC ■ **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)

Con este sistema 2.1, formado por dos altavoces de 2 Watt RMS y un Subwoofer de 15 Watt podréis escuchar en estéreo todos vuestros juegos. Además el sistema tiene un control de tonos, carcasa antiruidos y soportes para colocar los altavoces donde os plazca. No es un 5.1, pero sale bastante más barato.

■ Valoración: ★★☆☆

No te enredes con tu mando

- **Nombre:** Cordless Controller
- **Compañía:** Logitech
- **Consola:** Xbox
- **Precio:** 53 € (8.818 ptas.)

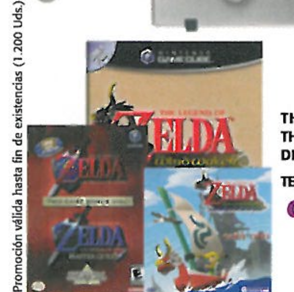
¿Hartos de desenrollar el cable del mando?, pues este pad inalámbrico para Xbox es la solución. Alcance de 15m, 50 horas de autonomía con 4 pilas AA y su textura rugosa suplen la falta de turbo y el ligero sobrepeso.

■ Valoración: ★★★☆

NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	SCORPION 2 Para tv de 100 Hz 43 € (7.155 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30 € (4.992 ptas.)	UPXUS MEMORY CARD 16MB Megas económicos 60 € (9.983 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42,04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 3 Compatible con todo 73,68 € (12.259 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	F. FEEDBACK WHEEL Con resistencia N.D.	NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	BERETTA 92 Compatible 100 Hz 99,95 € (+ House of Dead III) (16.630 ptas.)	CONTROLLER S Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49,95 € (8.310 ptas.)



Promoción válida hasta fin de existencias (1.200 Uds.)

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER+BONUS DISC+GUÍA DVD+GUÍA DE TEXTO de **consultar**

Promoción válida hasta fin de existencias (1.200 Uds.)

Y LLÉVATE UNA EXCLUSIVA **CAMISETA** de

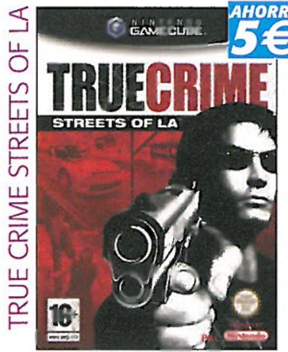
59,95

CONTROL PAD — **12,95**

TARJETA DE MEMORIA — **8,95**

F-ZERO GX — **54,95**

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER — **54,95**



TRUE CRIME STREETS OF LA — **54,95**

CONFLICT DESERT STORM 2 — **54,95**

DARK SUMMIT — **17,95**

MX SUPERFLY — **17,95**

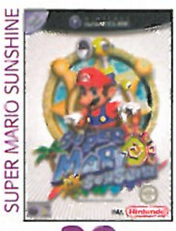
MISTYC HEROES — **17,95**

WWF WRESTLING X8 — **17,95**

MARIO PARTY 4 — **29,95**

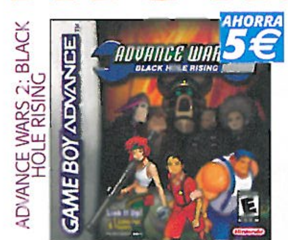
METROID PRIME — **29,95**

STARFOX ADVENTURE — **29,95**



SUPER MARIO SUNSHINE — **29,95**

¡¡ROMPEMOS LOS PRECIOS!!



ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING — **39,95**

KIRBY: NIGHTMARE IN... — **39,95**

SUPER MARIO ADVANCE 4 — **39,95**

Promoción válida hasta fin de existencias (1.200 Uds.)

Y LLÉVATE UNA EXCLUSIVA DE

44,95

GAME BOY ADVANCE SP

129,95

También disponible en:

GAME BOY ADVANCE €

COLIN MRAE RALLY 2.0 — **14,95**

FIRE PRO WRESTLING — **14,95**

MEGAMAN BATTLE NETWORK 2 — **14,95**

SUPER DODGE BALL ADVANCE — **14,95**

4 EN 1 MULTIPACK — **19,95**

BATERÍA — **11,95**

THE SUM OF ALL FEARS — **19,95**

MONSTER FORCE — **19,95**

MOTO RACER — **19,95**

THE MUMMY — **19,95**

FUNDA DE PIEL — **6,95**

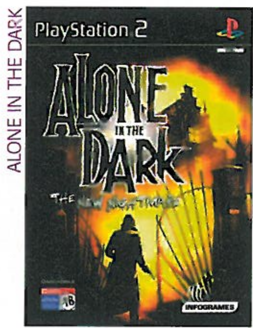
LUPA CON LUZ — **8,95**

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

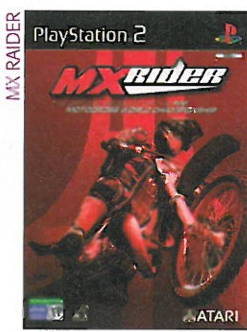
ALONE IN THE DARK

19,95

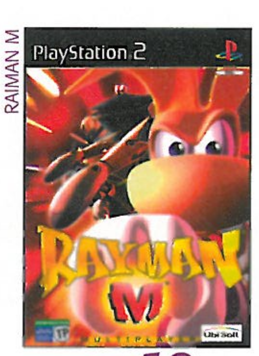
MICROMACHINES

19,95

MONOPOLY PARTY

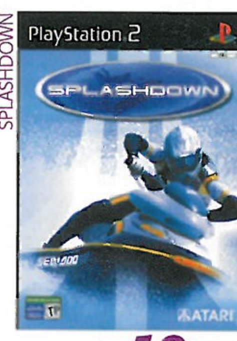
19,95

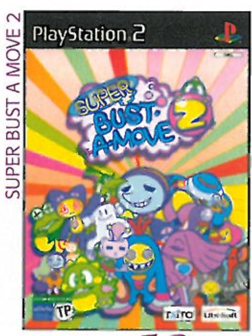
MX RAIDER

19,95

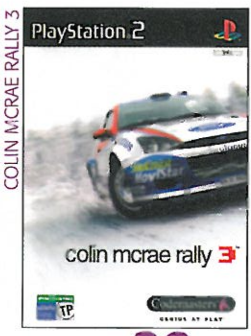
RAIMAN M

19,95

SEGA SOCCER SLAM

19,95

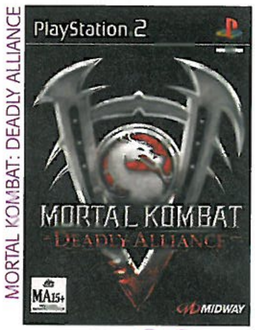
SPLASHDOWN

19,95

SUPER BUST A MOVE 2

19,95

COLIN MCRAE RALLY 3

29,95

METAL GEAR SOLID 2 PLATINUM

29,95

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

29,95

PRO EVOLUTION SOCCER 2 PLATINUM

29,95

PROJECT ZERO PLATINUM

29,95

SPIDERMAN PLATINUM

29,95

THE GETAWAY PLATINUM

29,95

¡¡ROMPEMOS LOS PRECIOS!!

CONSOLA PS One

89,95

MEMORY CARD 1MB

TARJETA DE MEMORIA 4,95

NUEVO

ABES ODDYSEE

9,95

DRIVER

9,95

MEN IN BLACK CRASHDOWN

9,95

DIGIMON 2003

14,95

DIGIMON RUMBLE ARENA

14,95

DRAGON BALL FINAL BOUT

14,95

DRAGON BALL Z ULTIMATE ...

14,95

ONE PIECE GRAND BATTLE

29,95

www.centromail.es

COMPRA **JUDGE DREDD** y Llévate el **COMIC OFICIAL** en edición de lujo de **REGALO**

59,95

COMPRA **COLIN McRAE RALLY 4** y Llévate este **CUADERNO** con las notas del copiloto de **REGALO**

59,95

239,95

PS2 + DARK CHRONICLE

PS2 + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

209,95

PS2 + JAK II: EL RENEGADO

239,95

PS2 SILVER + DUAL SHOCK

229,95

PS2 + GT3 + TEKKEN 4

229,95

FORMULA ONE 2003 + VOLANTE SPEEDSTER 3 **99,95**

SOCOM + HEAD SET + NETWORK ADAPTOR **99,95**

DRAGON BALL Z + PELICULA **29,95**

54,95

54,95

54,95

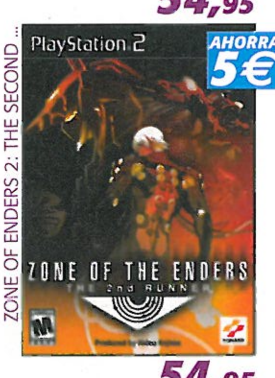
CONTROL REMOTO DVD

CONTROL REMOTO DVD **9,95**

NUEVO

PLAYSTATION 2 ACCESORIO

54,95



54,95

59,95

CABLE DE EXTENSIÓN

CABLE DE EXTENSIÓN PARA EL PAD **5,95**

NUEVO

PLAYSTATION 2 ACCESORIO

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

www.centromail.es

249,95

CONSOLA XBOX
+ DOA 3 + P. GOTHAM + RALLISPORT + MUNCH ODD.

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)

PlayStation 2
04 colin mcrae rally
EXCLUSIVA CentroMAIL

COMPRA COLIN McRAE RALLY 4 y Llévate este CUADERNO con las notas del copiloto de REGALO

59,95

239,95

CONSOLA XBOX
+ SOUL CALIBUR II + NBA INSIDE DRIVE 2003
+ FUZION FRENZY

239,95

CONSOLA XBOX
+ MOTO GP URT 2

CABLE EUROCONECTOR

17,95

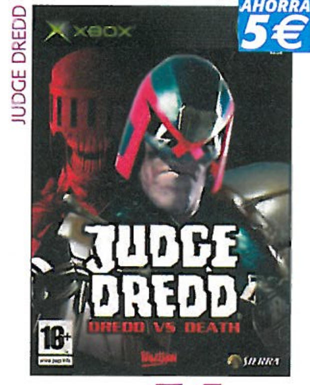
CONTROL PAD

19,95

STAR WARS: CABALLEROS DE LA...

64,95

JUDGE DREDD

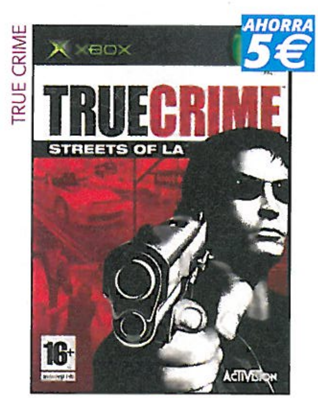


54,95

SOUL CALIBUR II

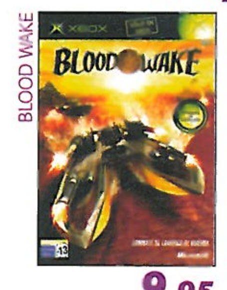
62,95

TRUE CRIME



54,95

BLOOD WAKE



9,95

FUZION FRENZY — **9,95**

NBA INSIDE DRIVE 2003 — **14,95**

TENNIS MASTER SERIES 2003 — **19,95**

RED CARD — **19,95**

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER — **29,95**

¡¡ROMPEMOS LOS PRECIOS!!

Lanzamiento 7 de octubre.

299,95

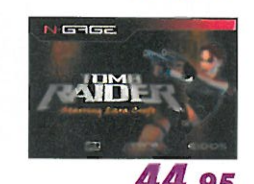
Promoción válida hasta fin de existencias (2.000 Uds.)

N-GAGE motogp — **44,95**

39,95

44,95

N-GAGE Super Monkey Ball — **39,95**



44,95

44,95

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet **www.centromail.es**

Impuestos incluidos

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA – AVDA. ARTEIJO, 13 BAJO. TEL: 981 145 111

A CORUÑA Santiago – C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G, C/ RUA LISBOA s/n. TEL: 981 575 512

A CORUÑA Ferrol – C.C. A GANDARA, LOCAL 21, CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN. TEL: 981 386 480

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz – C/ ADRIANO VI, 4. TEL: 945 134 149

ALICANTE – C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA, s/n. TEL: 965 246 951

ALICANTE – C.C. PUERTA DE ALICANTE, LOCAL B. 48. TEL: 965 114 136

ALICANTE Elche – C/ CRISTÓBAL SANZ, 29. TEL: 965 467 959

ALICANTE Torrevieja – C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13. TEL: 965 709 984

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

ALICANTE Elche – C.C. ALJUP LOCAL B-75, C/ JACARILLA S/N

FUERTEVENTURA – C.C. ATLÁNTICO, CTRA. DE JANDIA KM. 11. TEL: 928 160 072

PONTEVEDRA Vigo – PRÓXIMA APERTURA – TRAVESIA DE VIGO S/N, C.C. O TRONCAL

ALMERÍA – AV. DE LA ESTACIÓN, 14. TEL: 950 260 643

ALMERÍA El Ejido – C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107. TEL: 950 260 643

ÁVILA – C.C. EL BULEVAR LOCAL, AV. JUAN CARLOS I s/n. TEL: 920 219 108

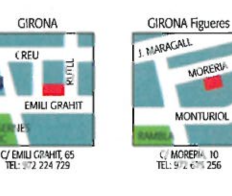
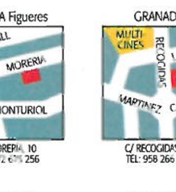
ASTURIAS Gijón – C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63, C/ RÍO DE ORO, 3. TEL: 985 151 242

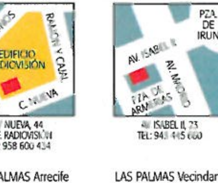
ASTURIAS Oviedo – C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12, C/ FDEZ. LADREDA s/n. TEL: 985 119 994

BALEARES Palma – C.C. PORTO PI CENTRO, AV. G. GABRIEL ROCA, 54. TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza – C/ VÍA PÚNICA, 5. TEL: 971 399 101

BALEARES Inca – C/ PELAIRES, 10. TEL: 971 883 140



BARCELONA – C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280. TEL: 934 860 064

BARCELONA – C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n. TEL: 933 608 174

BARCELONA – C/ PAU CLARIS, 97. TEL: 934 126 310

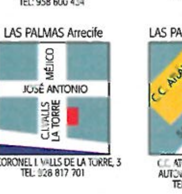
BARCELONA – C/ SANTS, 17. TEL: 932 966 923

BARCELONA – C.C. DIAGONAL MAR, AV. DIAGONAL MAR, 3. TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona – C/ SOLEDAT, 12. TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona – C.C. MONTIGALÀ, C/ OLOF PALME, s/n. TEL: 934 656 976

BARCELONA Barberà V. – C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2. TEL: 937 192 097



BARCELONA L'Hospitalet – C.C. GRAN VIA II, LOCAL 11, AV. DE LA GRAN VIA 75-97. TEL: 932 590 229

BARCELONA Manresa – C/ ALCALDE ARMENGOU, 18. TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa – C.C. CARREFOUR, LOCAL 12, C/ Alvar Aalto, s/n. TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró – C/ SAN CRISTÓFOR, 13. TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró – C.C. MATARÓ PARK, C/ ESTRASBURG, 5. TEL: 937 586 781

BURGOS – C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN. TEL: 947 222 717

CÁCERES – AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18. TEL: 927 626 365

CÁDIZ San Fernando – C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18, C/ CAÑO HERRERA s/n. TEL: 956 592 528

CASTELLÓN – AV. REY DON JAIME, 43. TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL – C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001, AV. EUROPA 45. TEL: 926 227 354

CÓRDOBA – C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A, Av. J. M. Martorell, s/n. TEL: 957 468 056

CÓRDOBA – C.C. LA SIERRA, C/ POETA E. PRADOS S/N. TEL: 957 278 371

CUENCA – C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60, AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n. TEL: 969 225 031

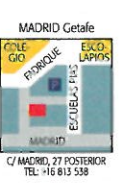
GIRONA – C/ EMILI GRAHIT, 65. TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres – C/ MORERIA, 10. TEL: 972 675 256

GRANADA – C/ RECOGIDAS, 39. TEL: 958 266 954

GRANADA Motril – C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISIÓN. TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián – AV. ISABEL II, 23. TEL: 943 445 660



GUIPÚZCOA Irún – C/ LUIS MARIANO, 7. TEL: 943 635 293

HUELVA – C/ TRES DE AGOSTO, 4. TEL: 959 253 630

JAÉN – PASAJE MAZA, 7. TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño – AV. DOCTOR MÚGICA, 6. TEL: 941 207 833

LAS PALMAS – C.C. 7 PALMAS, Avda. FELO MONZÓN, s/n. TEL: 928 419 948

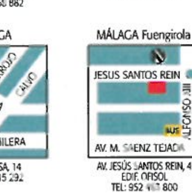
LAS PALMAS – C.C. EL MUELLE. TEL: 928 256 54 16

LAS PALMAS – C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12. TEL: 928 418 218

LAS PALMAS – Pº DE CHIL, 309. TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife – C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3. TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario – C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29, AUTOVÍA GC-1, SALIDA 36. TEL: 928 792 850



LEÓN – AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25. TEL: 987 219 084

MADRID – C/ PRECIADOS, 34. TEL: 917 011 480

MADRID – Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1. TEL: 915 278 225

MADRID – C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n. TEL: 913 782 222

MADRID – C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, s/n. TEL: 917 758 882

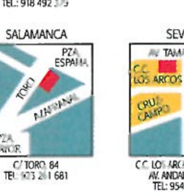
MADRID Alcalá de H. – C/ MAYOR, 58. TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas – C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26. TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón – C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158, AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22. TEL: 916 194 424

MADRID Getafe – C/ MADRID, 27 POSTERIOR. TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas – C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37. TEL: 916 374 703



MADRID Móstoles – AV. PORTUGAL, 8. TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo – CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5. TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón – C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5. TEL: 916 562 411

MADRID Villalba – C.C. PLANETOCIO, L. 58-59, Av. Juan Carlos I, 46. TEL: 918 492 379

MÁLAGA – C/ ALMANSA, 14. TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola – AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL. TEL: 952 461 800

MÁLAGA Vélez-Málaga – C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45, SALIDA 272. TEL: 952 541 178

MURCIA – C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n, EDIF. CONDESTABLE. TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena – C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20. TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona – C/ PINTOR ASARTA, 7. TEL: 948 271 806

PALENCIA – C.C. LAS HUERTAS, AV. DE MADRID, 37. TEL: 979 730 414

PONTEVEDRA – C.C. VIALIA, LOCAL 6, ESTACIÓN DE RENFE, 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo – C/ ELDUAYEN, 8. TEL: 986 432 682

SALAMANCA – C/ TORO, 84. TEL: 923 261 681

SEVILLA – C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N. TEL: 954 675 223

SEVILLA – C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, s/n. TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE – C/ RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL: 922 293 083

TARRAGONA – AV. CATALUNYA, 8. TEL: 977 252 945

TENERIFE – C.C. MERIDIANO, C/ ÁUREA DÍAZ FLORES S/N

TOLEDO – C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2. TEL: 925 285 035

VALENCIA – C/ PINTOR BENEDITO, 5. TEL: 963 804 237

VALENCIA – C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16. TEL: 963 339 619

VALENCIA Bonaire – C.C. BONAIRE LOCAL B-352, CTRA. N-III, KM. 345. TEL: 961 570 002

VALENCIA Torrent – C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4. TEL./FAX: 961 566 603

VALLADOLID – C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56. TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao – PZA. ARRIQUIBAR, 4. TEL: 944 103 473

VIZCAYA Kareaga – C.C. MAX CENTER, Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23. TEL: 944 970 220

ZARAGOZA – C/ CÁDIZ, 14. TEL: 976 218 271

ZARAGOZA Augusta – C.C. AUGUSTA, AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50. TEL: 976 312 988

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: **902 17 18 19**
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: **913 803 449**
Por Correo electrónico: **pedidos@centromail.es**
Por Internet: **www.centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio, en el que está incluido también el embalaje y el seguro, es de:

España peninsular + 4 € Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75€ **EL PORTE ES GRATUITO**.(Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CentroMAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

PLAYSTATION 2

Aliens VS Predator: Extinction

MODO DE TRUCOS
Mientras estés jugando, pausa la partida y presiona **R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1.** ¿Quién cazará a quién?

Dark Chronicle

TODOS LOS TRAJES
Como si de un juego de lucha se tratase, podemos cambiar el vestuario de nuestros amiguitos. Pásate el juego mientras consigues todos los trajes que puedas para los protagonistas. Ahora, empieza una nueva partida y podrás utilizar cualquiera de los trajes que hayas desbloqueado previamente.

ELEMENTOS EN EL BOSQUE DE LAS MARIPOSAS
Si estas buscando Elementos para construir tus armas o ciudades, vuelve a entrar en el Bosque de las Mariposas. Antes de introducirte en el nivel, pulsa ▲ para ver qué elementos puedes encontrar ahí. Esto te sirve para buscar elementos que necesites y también para subir fácilmente de nivel a tus personajes.

EL CÓDIGO DEL ALCALDE
Entra en el Ayuntamiento y sube las escaleras. Habla con el Alcalde, quien te dirá que necesita un código. Pues bien, este código es "1221". De nada.

F1 Career Challenge

PASAR DE LARGO
Aunque no es así en los modos normales, si estás en multijugador puedes pasar por la zona de Boxes a toda velocidad y en el sentido que quieras y no recibirás ninguna penalización de "Stop and Go". Con esto consigues ahorrarte unos segundos que pueden ser vitales para el resto de la carrera...

Hunter The Reckoning Wayward

SALUD A TOPE
Utiliza el arma melee inicial para matar a todos los enemigos en el nivel Downtown y ademas pasa ese nivel para abrir un truco que te proporciona salud.

VOLVIERON DE ENTRE LOS MUERTOS
Mata al hombre lobo y se activa un truco con el que puedes decidir si los monstruos resucitan o no al ser vencidos.

VIDAS ILIMITADAS Y TROFEO DEL GUERRERO
Termina con todos los enemigos del nivel Downtown y con ello tendras disponible este truquito doble. Mooola.

CONSEGUIR MODELOS
Cumple las siguientes tareas para desbloquear los modelos correspondientes.
EMMA, JOSHUA Y LEROI
Salvalos
DEVIN, EL HOMBRE LOBO, LA BRUJA Y NEPHRACK
Vence en sus combates
CARPENTER
Pasate el juego en modo Pesadilla
GARGOLA
Mata a diez gargolas
MAQUINA MONSTRUO
Mata a veinte maquinas monstruo
SAMANTHA
Desbloquea otros ocho modelos, no importa cuales sean
PADRE ESTEBAN
Desbloquea 12 modelos
KASSANDRA
Desbloquea 18 modelos
AILERON
Este es un poco mas complicado, mata 75 ailerons para desbloquearlo.
MOURNER
Mata a cuarenta Mourners.
TIPO DEL LANZALLAMAS
Mata a 8 tipos del lanzallamas

Indiana Jones y la Tumba del Emperador

GALERÍA DE ARTE
Lo "único" que tienes que hacer es conseguir todos los artefactos que hay en el juego para desbloquear una galería de arte. Pues hala, a buscar, que para eso eres arqueólogo, ¿no?.

NO DAÑARTE EN LAS CAÍDAS

Si ves que te estás cayendo desde muy alto y que te puedes hacer pupita en el traserito, ¡no sufras!. Pulsa el gatillo **R1** justo antes de tocar el suelo para entrar en el modo combate. No recibirás ningún daño de la caída.

King of Route 66

PERSONAJES SECRETOS
Completa el juego en la modalidad de Persecución del Rival para desbloquear un camionero Tornado en el modo Versus. Cada vez que haces esto se desbloquea un nuevo personaje. Dale duro, porque tienes siete de ellos para conseguir.

VER LA SECUENCIA DE CRÉDITOS
Este truco no tiene demasiado misterio, simplemente completa el juego en el modo King of Route 66 para poder activarlo.

OPCIÓN "ROUTE 66 DISCO"
Pásate el juego en el modo Queen of Route 66 para abrir la opción "Route 66 Disco". Consigue emblemas durante la partida para así tener aún más opciones Disco.

REINAS EN BIQUINI
Consigue el nivel "Gold" en cada uno de los ocho mini-juegos para que, en el modo Disco, las reinas de cada uno de los estados lleven puesto un bikini. Aaay, ahora que ya se acabó el verano...

Mace Griffin Bounty Hunter

COMBINACIONES CON RECOMPENSA
Entra en la pantalla de selección de arma y elige el Electro-Cosh. Presiona rápidamente una de estas dos series de botones. Sí, son trampas, pero todo sea por la pasta.

MUNICIÓN INFINITA
L1, R1, L1, R1, ✖, ●, ●, ✖, ■, ■
INVENCIBILIDAD
L1, R1, L1, R1, ✖, ●, ●, ✖, ■, ▲

Primal

MENÚ DE TRUCOS
Aquí tienes todas las trampas al completo. Ten pulsados los cuatro gatillos laterales durante cinco segundos en el menú principal o en el menú de materiales de bonificación para activar la pantalla de introducción de código. Escribe uno de los

EL TONTOTRUCO

The Getaway

VOX POPULI
Ahora que este juego acaba de salir en Platinum, vamos a ver algunas curiosidades. Ve por la acera y escucha atentamente. A veces puedes oír a la gente diciendo "¡Es ese tipo, Mark Hammond!" o "¡Es el tipo que mató a su mujer!". Si estás en mitad de un tiroteo con la policía, a veces puedes oirles decir "¡Déjalo ya, Hammond!". Aún hay más. Golpea las verjas que hay por la carretera y a veces vendrá un sufrido personaje que se pondrá a gritar "¡Eh, acababa de pulirla!". Qué ciudad tan ruidosa es Londres...

ESTROPEAR EL PAISAJE
No sabemos por qué ibas a querer hacer esto, pero en fin... Consigue un vehículo rápido y una zona con poco tráfico. Acelera todo lo que puedas y verás que todo se ve como si estuviera peor hecho. Esto se debe a que, si vas a mucha velocidad, el juego no puede mover tantos elementos de manera fluida, por lo que los programadores recurrieron a poner texturas de menor calidad cuando corres mucho (para que así la consola pueda moverlo todo fácilmente). Cuando deceleras, todo vuelve a la normalidad.

ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@hobbypress.com
- trucosalacarta.hobbyconsolas@hobbypress.com

siguientes y despues pulsa ■ para confirmar. También puedes pulsar ▲ para salir de la pantalla de códigos.

Invulnerable
MONSTROUS
Escenas de Solum
SNOWFLIGHT
Escenas de Aquis
CHARYBDIS
Escenas de Aetha
FLINTLOCK
Escenas de Volca
SUNSTONE
Galería de Tarot
ARCANUM
Matar fácilmente
MORTIFIC
Bonus A
SEABREEZE
Bonus B
AURORA
Bonus C
PSYCHOSIS
Bonus D
MIRRORY
Bonus E
ASCENDENT

Soul Calibur 2

■ **CONTROLAR LA PANTALLA DE CARGA**

Presiona **L1** o **R1** en la pantalla de VS mientras el juego está cargando para hacer que los personajes hablen.

■ **OTRO TRAJE**

Para usar otros trajes, ilumina a un luchador en la pantalla de selección de personaje y pulsa Guardia.

Tomb Raider

■ **VER LOS CRÉDITOS DEL JUEGO**

Ahí va un truquito para miss Croft, esto no se acaba nunca. En mitad de un juego normal, pausa y ten pulsados a la vez los botones **R1** + **L2** + **R2** + ▲ + ● por unos momentos. Aparecerá la opción "Ver los créditos" debajo del apartado "Salir del Juego". Asi de sencillo.

Virtua Fighter 4 Evolution

■ **LUCHAR COMO DURAL**

Accede al escenario del Area de sega en el modo Quest. Ahora puedes comprar la habilidad de luchar como Dural en la tienda. Entonces, ilumina el espacio en blanco que está arriba del todo a la izquierda en la pantalla de selección de personaje dentro del modo Versus y podrás luchar con ella.

■ **LUCHAR CONTRA DURAL TRANSPARENTE**

Alcanza el escenario de Dural en modo Arcade en un tiempo límite que sea el número de rounds multiplicado por dos, más dos minutos. Con las opciones por defecto, este tiempo límite (para aclararnos) es de seis minutos.

■ **DURAL CON OTRA MÚSICA**

Llega al escenario de Dural en un tiempo de menos de nueve minutos y escucharás una música distinta a la que se oye si tardas más tiempo.

■ **OTRAS POSES DE VICTORIA**

- Compra las nuevas poses desde la tienda en el modo Quest. Entonces, ten pulsados Puño + Guardia o Puño + Guardia + Pad direccional durante una repetición para elegir cinco poses alternativas (Brad y Goh no tienen).
- Compra la Vieja Pose de Victoria 1 en la tienda. Ten pulsados Puñetazo + Patada durante una repetición.
- Compra la Vieja Pose de Victoria 2 en la tienda. Ten pulsados Patada + Guardia durante una repetición.

■ **MODELOS DE LA PRIMERA PARTE**

¿Te acuerdas de cuando estos modelos nos dejaban flipados en la Saturn?Compra este modelo en la tienda del modo Quest. Entonces, ten pulsados Puñetazo + Patada en la pantalla de selección de personaje después de elegir a tu luchador en el modo Arcade o Versus.

■ **CAMBIAR LOS MEDIDORES**

¿Has visto el truco anterior?. Pues haz que en el modo Versus, ambos jugadores elijan

modelos de la primera parte de la saga y los medidores de energía serán también como los de la primera parte.

■ **ESCENARIO DE LA PRIMERA PARTE**

Compra este escenario en la tienda del modo Quest. Luego selecciona modo versus e ilumina el espacio de la esquina superior izquierda en la pantalla de selección de escenario. ¿Te suena?

■ **CAMBIAR LA MÚSICA**

No es que sea muy útil, pero no deja de ser curioso. Elige modo Versus y coge un luchador con rango "Shouhaou". Completa el combate y la música en la pantalla de selección de personaje será la de la parte dos.

Zone of the Enders 2

■ **MINIJUEGO DE ZORADIUS**

Selecciona "Misiones Extra" y el modo Boss

Battle. Lucha contra Vic Viper. Pausa la partida cuando luches con Leo y presiona ⬆, ⬆, ⬇, ⬇, ⬅, ➡, ⬅, ➡ **L1**, **R1**. Un sonidillo te avisará de que lo has hecho bien. El minijuego estará disponible cuando vuelvas a la pantalla de Misiones Extra.

■ **TODOS LOS "POWER-UP" EN ZORADIUS**

Pausa la partida y pulsa todo lo rápido que puedas ⬆, ⬆, ⬇, ⬇, ⬅, ➡, ⬅, ➡, **L1**, **R1**.

■ **OTRA APARIENCIA**

Simplemente completa el juego para abrir más versiones con las que decorar Jehuty.

■ **SECUENCIA FINAL DISTINTA**

Completa el juego con rango "A", "S", o "SS", para abrir más imágenes después de los créditos.

■ **SECUENCIA FINAL DE ZORADIUS DISTINTA**

Completa el minijuego de Zoradius con una puntuación superior a quinientos setenta mil puntejos y es tuya.

■ **MODO VERSUS**

Simplemente tienes que completar el juego para desbloquearlo. Ya está.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

FIFA 2003

¡Hola, Hobbyconsoleros!. Me llamo Borja y sigo la revista desde que me enganché en el número 112. Tengo un truco para «FIFA 2003» de PS2 muy divertido. Consiste en lo siguiente: cuando juegues cualquier partido con tu equipo, cámbiate al otro (siempre y cuando tu equipo tenga el balón) y le das a L1 para que el portero rival salga. Espera 2 ó 3 segundos (tu equipo siempre tiene que tener el balón) y te cambias otra vez a tu equipo. Notarás que, cuando tengas la posesión del balón, el guardameta rival saldrá automáticamente de la portería. El portero volverá a su portería cuando consiga quitarle el balón o que su equipo lo recupere. Así podrás disparar desde lejos para afinar la puntería y meterle una paliza al otro equipo. El truco se acaba en el descanso, pero puedes volver a ponerlo en la segunda parte.

Borja Márquez (Cádiz)

TRUCOS A LA CARTA

Final Fantasy X

Guillermo Gil (e-mail)

Necesito un par de consejitos para mi «Final Fantasy X». Sé que para conseguir el eón Ánima necesito varios objetos que he de encontrar en los diferentes templos. ¿Qué objetos son y cómo puedo conseguirlos?.

El primero, la Vara de la Sabiduría, en el templo de Besaid. Tienes que colocar la Esfera de Destrucción justo donde encontraste la Esfera de Besaid. Se abrirá una puerta en la otra punta de esa zona. Sigue el camino morado y llegarás al cofre. El siguiente objeto está en el Templo de Kilika. Tienes que colocar la Esfera de Destrucción que encuentras tras la puerta secreta en el hueco que hay debajo, junto a las escaleras. El tercero está en el templo de Djose. Casi al final del puzzle, cuando aparece la escalera, busca el símbolo que brilla en la pared oeste de la parte inferior. Al tocarlo aparecerá un glifo. Examínalo y coge la Esfera de Destrucción. Ponla en el pedestal del centro. Ahora habrá un hueco en la pared que hay al este. En el cofre encontrarás la Esfera de Magia. ¡Vámonos ahora al templo de Macalania! Cuando coges la Esfera de Destrucción del pedestal, baja a la parte inferior por la rampa. Coloca la esfera en el hueco que hay a la izquierda de la puerta. Aparecerá un nuevo cofre con la Esfera de la Suerte. En el templo de Bevelle está el quinto objeto, la Lanza de Caballero. El proceso es muy largo, así que te contamos el final. Siguiendo los pasos normales, vayamos al momento en el que coges una Esfera de Bevelle de un pedestal y la colocas en el hueco contiguo. Empuja el pedestal hacia la izquierda y sube a la plataforma. Allí estará la Lanza de Caballero. Para el sexto objeto hay que ir al Domo de Zanarkand. Habrá otro puzzle de colorines en el que hay que pisar los tres cuadrados blancos y luego los cuatro cuadrados de la habitación posterior. En la primera sala habrá una Esfera de Destrucción. Llévala a la habitación más grande, cólocala en el hueco de la derecha del monitor de la pared frontal. Con ello consigues la Vara Maestra. Con todos los objetos, vuelve al templo de Baaj, vence a Geosgaeno (usa protección contra petrificación, los Turbos que puedas, Prisa++ y procura que no quede nadie en su estómago cuando te lo cargues) y entra en la sala. Si se encienden las luces de las seis estatuas es que tienes todos los objetos. Si no, es que has de volver a buscar el objeto que falte. Lo recomendable es conseguir los objetos la primera vez que entras en el templo, pues una vez que consigues al Eón, algunos templos quedan vigilados por Eones Oscuros, a los que sólo puedes vencer con armas legendarias y teniendo a todo tu grupo a tope.

GAMECUBE

International Superstar Soccer 3

EQUIPOS ESPECIALES

Puedes conseguir los equipos All Star si te pasas la Copa Internacional en nivel difícil con un equipo del continente que corresponda. Así:
- Con cualquier equipo europeo desbloqueas el Europa All Stars.
- Con cualquier equipo americano desbloqueas el America All Stars.
- Con cualquiera afircano, el Africa All Stars.

- Con cualquier asiático... ya sabes.
Para que este truco sea efectivo, además de jugar en difícil tienes que participar desde los partidos de clasificación. Si te pasas de listillo y juegas desde la Liga de Grupos, no desbloquearás nada. El que avisa no es traidor...

Megaman Network Transmission

COMBOS

Combina los siguientes chips en orden para crear la mejora de programa correspondiente:
Big Heart: Repair + Recov300 + Roll
Double Hero: CustSwrd + VarSwrd + ProtoMan
Dream Sword 1: Sword + WideSwrd + LongSwrd
Dream Sword 2: FireSwrd + AquaSwrd + ElecSwrd
Dream Sword 3: FireBlde + AquaBlde + ElecBlde
Giga Burst: Spreader + Bubbler + HeatShot
Greatest Bomb: LilBomb + CrosBomb + BigBomb
Guts Shoot: MetGuard + DashAtk + GutsMan
Machine Punch: GutPnch + ColdPnch + DashAtk
Star Shower: SoniSlsh + GravHold + StarArro
Stream Arrow: DoubNdl + TripNdl + QuadNdl
Zero Counter: HiGuard + ZetSaber + Zero
Zeta Cannon: Cannon + HiCannon + M-Cannon
Zeta Ratton: Ratton 1 + Ratton 2 + Ratton 3

DERROTAR A FIRE MAN

Ten ataques de agua y muchas espadas. Primero, debilítalo con ataques Aqua. Luego, utiliza un ataque con espada. En el momento en que lo hagas, salta hacia atrás y esquiva su llama corporal. Haz esto repetidamente y terminarás por vencerle en el combate.

DERROTAR A SWORD MAN

Si hay un juego difícil de pasar en la parte de los jefes finales, ese es el del amigo Megaman. Veamos un poco de ayuda. Cuando simplemente esté de pie, lucha con chips del tipo Sword. Le hará bastante daño, pero si usas el P.A. con las espadas del tipo Fuego, Hielo o Eléctrico el efecto será mayor. Cuidado con sus espadas. Girarán por un momento e irán a por tí. Intenta esquivarlas y ten cuidado cuando él se ponga volar. Se desplazará hasta donde tú vayas. Bajará rápidamente y hará una onda en el suelo. Salta cuando haga eso.

LAS DEBILIDADES DE TUS ENEMIGOS

Aquí tienes una lista de los enemigos finales que tienen algún tipo de debilidad y cuál es la misma. Cázalos:
ENEMIGO
Debilidad
FIRE MAN
Agua
NEEDLE MAN
Fuego
BRIGHT MAN
Madera
ICE MAN
Electricidad
ELEC MAN
Madera

NBA Street Vol. 2

MODO TRUCOS

Esta saga se caracteriza por sus alocados partidos, pero también (y es una suerte para nosotros) en ponérnoslo fácil a la hora de introducir truquitos. Antes de empezar un partido, cuando aparezca un mensaje indicando que introduzcas los trucos, haz lo propio. Mientras mantienes presionado el gatillo L, pulsa una de estas combinaciones de botones que te ponemos a continuación:
- TURBO ILIMITADO
B, B, Y, Y
- CABEZONES
X, B, B, X
- JUGADORES PEQUEÑOS
Y, Y, X, B
- JUGAR CON BALÓN DE LA ABA
X, B, X, B
- JUGAR CON BALÓN DE LA WNBA
X, Y, Y, X
- NO HAY BARRAS INDICADORAS
B, X, X, X
- TODOS LOS JERSEYS
X, Y, B, B
- TODAS LAS VISTAS
B, Y, Y, B
- EQUIPO ST. LUNATICS Y TODAS LAS LEYENDAS CALLEJERAS
X, Y, B, Y
- TODAS LAS LEYENDAS DE LA NBA
X, Y, Y, B
- MICHAEL JORDAN

CLÁSICO
X, Y, X, X
- TODOS LOS MOVIMIENTOS RÁPIDOS
Y, X, Y, B
- TIROS DE DOS FÁCILES
Y, X, B, Y
- TIROS DE DOS DIFÍCILES
Y, B, X, Y

CONSEGUIR PERSONAJES

Cumple estos requisitos para desbloquear nuevos personajes, a cada cual más interesante:
BOBBITO
Gana diez juegos en el modo Pick Up.
CLYDE DREXLER
ISIAH THOMAS
LARRY BIRD
Gana a la región Centro.
DAVID THOMPSON
GEORGE GERVIN
PETE MARAVICH
Gana a la región Noroeste.
DOMINIQUE WILKINS
JAMES WORTHY
MOSES MALONE
Gana a la región Suroeste.
JUST BLAZE
Gana quince juegos en el modo Pick Up.

Product Number 03

TENER EL TRAJE BLACKBIRD

¿Que este juego es corto?. ¡Qué va!, si tiene un montón de secretos por descubrir...
Completa el juego en dificultad fácil o normal y desbloquearás el traje Blackbird. Tiene todas las características al máximo y cuenta con tres superataques desde el principio. ¡Sin pagar entradas, señora!. No puedes cambiar estos movimientos o mejorar el traje. Por cierto, el Menú de Inicio también cambia al conseguir este traje.

TENER EL TRAJE PAPILLON

No acaban las sorpresas aquí. Completa el juego una segunda vez y usa el mismo archivo para guardar la partida. Este traje también lo tiene todo al máximo, pero no posee protección. Esto significa que con un impacto la amiga Vanessa se reunirá con sus papis en el Cielo. Pero tranquilo, es un traje de lo más útil (además, a éste sí puedes asignarle supermovimientos, a diferencia del otro).

VER EL FINAL "BUENO"

Completa el juego en dificultad Normal para lograr una conversación extra entre Vanessa y "El Cliente". También aparecerá una nueva pantalla de Game Over y un nuevo menú de título. ¡Disfrútalos!

JUGAR EN NIVEL DIFÍCIL

Completa el juego en dificultad Normal o Fácil para abrir la modalidad Difícil, no válida para la gente sin ritmo en las venas.

VER EL MEJOR FINAL

Pásate el juego en nivel Difícil y consigue por lo menos un rango "Regular" para ver el mejor final. Habrá una nueva conversación de Vanessa con "El Cliente", en la que parece que "la Vane" está en la ducha...

Soul Calibur 2

YO TAMBIÉN QUIEEERO...

Bueno, no te preocupes, porque todos los trucos de la versión PS2 sirven para la versión de GameCube. Mira en la sección de la consola negra de Sony para ver cómo se hacen. Y no te quejes más, hombre...

TRUCOS A LA CARTA

Sonic Adventure 2 Battle

Yexuanj (Santa Cruz de Tenerife)

Hola, felicidades por la revista, me gusta mucho. Me gustaría saber cómo y dónde se consigue el Air Necklace (collar de aire) de Knuckles en «Sonic Adventure 2 Battle» de GameCube, ya que lo necesito para la última fase. Gracias.

Vaya nombre, chico. En realidad este ítem no es imprescindible, pero sí es verdad que ayuda mucho. Se encuentra en la Mina Acuática. Pon el nivel de profundidad del agua en 3 con el interruptor que hay en la sala más superior. Ahora, encuentra el hueco con la señal de Cuidado. Baja por él. Si ves un muelle, es que estás en el sitio correcto. Ahora sigue la ruta y date prisa en pasar por la zona sumergida hasta que llegues al final, donde lo hallarás.

MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667
o llamando al 806.588.672 (ó 906.886.672), tu eliges!

Lista de TOP EXITOS

1. Zanarkand — DANCE/TECHNO — 526512
2. The Legeng Of Zelda — VIDEOJUEGO — 527095
3. Bola De Dragón — TELEVISIÓN — 526503
4. Bring Me To Life — BSO DAREDEVIL — 526637
5. Las Tapitas — ANUNCIO ONCE — 527138
6. Tubular Bells — BSO EL EXORCISTA — 525574
7. Somewhere I Belong — ROCK INTERNACIO. — 526711
8. Radical — DANCE/TECHNO — 526270
9. Son De Amores — POP NACIONAL — 527093
10. Flying Free — DANCE/TECHNO — 526214

TONOS
NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía TONO152 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO152 526512

B) Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672 (906.886.672), marca la referencia y tu nº de móvil.

EXITOS TOP40

527238	No Es Lo Mismo - POP NACIONAL
527276	Down - RAP NACIONAL
527209	Uno Más Uno Son Siete - TV
527127	20 De Enero - POP NACIONAL
527160	Crazy In Love - POP INTERNACIONAL
527173	Going Under - ROCK INTERNACIONAL
527168	Grital - OT2
527211	Rosa y Espinas - POP NACIONAL
527253	Ying Yang - POP NACIONAL
527252	El Viaje - POP NACIONAL

POP/ROCK NACIONAL

526838	La Madre De José - POP
527140	Papi Chulo - POP
527287	Caprichosa - POP
526302	Molinos De Viento - ROCK
525544	Danza Del Fuego - ROCK
527172	Dime Dónde - POP
526300	Una Razón Para Olvidarla - OT1
526737	Calavera - ROCK
527180	Regálame Tu Sonrisa María - R.
527142	Que Vuelva Ya Georgie Dann - P.
526246	Jesucristo García - ROCK
527174	Quiero Verte Danzar - ROCK
527177	No Me Extraña Nada - POP
526800	Ojú - POP
526750	Jaleo - POP
527212	Luna Llena - POP
527290	Más Alla - OT1
526792	Bye Bye - POP
526783	Fiesta (Anuncio Cruzcampo) -POP
527157	Acéptame Así - OT2
527242	Quiero Que Vuelva - OT2
527090	Ven Ven Ven - POP
526839	Me Pones A Cien - POP
527176	La Paga - POP

■ = NOVEDAD

POP/ROCK INTERNACIONAL

527137	St. Anger - ROCK
527291	Hollywood - POP
527286	Did My Time - ROCK
526384	Fear Of The Dark - ROCK
527265	White Lies - POP
526507	Lose Yourself - RAP
527159	Business - RAP
527178	Bounce - POP

HIMNOS

526273	Centenario Real Madrid
525007	Himno Nacional De España
527288	El Novio De La Muerte (estribillo)
526700	La Internacional Comunista
526666	El Novio De La Muerte (estrofa)
526641	PP (Partido Popular)
526793	Centenario Atlético Madrid
525063	Real Madrid
527210	Quinto Levanta Tira De La Manta
525638	A Las Barricadas

VIDEOJUEGOS

525530	Super Mario Bros
526407	Crash Bandicoot
526420	Unreal Tournament

DANCE/TECHNO

526174	Groove 2.0
526541	Scorpia
525865	Infected
526306	Lethal Industry
527270	Flying Free (v.2)
527264	Touch Me
527144	Happy Melody
527139	In My Memory
527262	Higher And Higher
527254	Makina
527202	Mr Vain 2003
526558	Look At Me Now
526036	Anglia
526342	Ama La Vida
526172	Stay With Me
526115	The Logical Song

LICENCIA: SGAERMV&M/503/04/8014

TOP EXITOS: Envía TONO152 LISTA al 7667 y recibirás la lista de éxitos.

POPULAR

527266	Hare Krishna - TRADICIONAL
526583	Ratones Coloraos - RUMBA
526650	Ni Más Ni Menos - RUMBA
525570	Paquito El Chocolatero - FESTIV.

CINE/TV

526536	Shin Chan (estribillo) - TV
527120	2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE
527275	Siete Vidas - TV
527267	Yo El Vaquilla - CINE
525956	El Último Mohicano - CINE
525002	Misión Imposible - CINE
527228	Ally McBeal - TV
526596	CSI - TV
525939	Terminator - CINE
526617	8 Miles - CINE
527207	La Canción De La Muerte - CINE
527167	Barrio Sésamo - TV
525566	Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
525950	Played A Live (Anuncio Frigo) - TV
527229	La Cremita (Anuncio ONCE) - TV
527230	La Medusa Del Amor (Anun. ONCE)
527116	Curro Jiménez - TV
526264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE
527121	Boogie Boogie (Anuncio Sunny D.)
527163	Jump Jump (Anun. Estrella Damm)
527227	La Bola De Cristal - TV
526575	Dorademon - TV
525886	El Coche Fantastico - TV
525884	El Equipo A - TV

BUSCADOR
¡AHORA PUEDES PEDIR CUALQUIER TONO, IMAGEN Ó LOGO SIN SABER LA REFERENCIA Y EN CUALQUIER MOMENTO!
¿COMO FUNCIONA?

TONOS: Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO152 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO152 INTERPRETE.
Ejemplos: TONO152 SUPER MARIO BROS - TONO152 ZANARKAND - TONO152 LEGEND OF ZELDA - TONO152 TERMINATOR

IMAGENES: Envía simplemente IMAGEN152 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: IMAGEN152 SHIN CHAN - IMAGEN152 GAME CUBE - IMAGEN152 XXX - IMAGEN152 PS2 - IMAGEN152 CALAVERA

LOGOS: Envía simplemente LOGO152 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: LOGO152 NO FEAR - LOGO152 MARIHUANA - LOGO152 OJOS - LOGO152 QUIKSILVER - LOGO152 GAME CUBE

TOP IMAGENES
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

524966	524800	524647	524099	524424	524932	523700
523846	525055	524921	523799	524138	525008	523908

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía IMAGEN152 y la referencia al 7667.
Ejemplo: IMAGEN152 524966

B) Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672 (906.886.672), marca la referencia y tu nº de móvil.

525139	525110	525142	525112	525120	525117	525118	525106
525122	525136	525130	525135	525134	525127	525119	525146
525147	525123	525141	524768	524754	524394	524098	523703
523880	524933	524664	524545	525007	523832	523963	524910
524866	524556	525068	524977	524789	523927	524384	523780
524359	524272	525044	524719	524695	524426	525097	525055
524404	523997	523841	524249	524721	525025	525047	524639
525009	524974	524162	523987	523254	524917	525024	525039
525049	525057	524822	524391	523764	524442	525086	524444
525038	525041	523717	525067	524943	524984	523761	523746

MILOGO
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

Tipos de letra: 102, 112, 101, 108, 106, 104

Iconos: 307, 301, 320, 303, 311, 317, 316, 304, 313, 315, 302, 321, 335, 332

Se original y crea tu propio logo!!
1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO152 TEXTO REF. LETRA REF. ICONO al 7667

Por ejemplo, si escribes: MILOGO152 Miguel 104 311 y lo envías al 7667. Recibes esto: →

TOP LOGOS
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

521193	521218	521133
520732	521254	521227

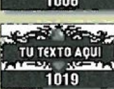
PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía LOGO152 y la referencia al 7667.
Ejemplo: LOGO152 521193

B) Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672 (906.886.672), marca la referencia y tu nº de móvil.

521214	521258	521177
521237	520892	521250
521252	520890	521226

MIPOSTAL
IMAGENES NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON



1011	1001	1004
1003	1006	1007
1018	1019	1020
1010	1015	1008
1027	1002	1016
1017	1028	1025

¡Crea tus propias IMAGENES y SALVAPANTALLAS!

INSTRUCCIONES
1. Elige una IMAGEN.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIPOSTAL152 REF. IMAGEN y TU TEXTO al 7667

En un instante lo tendrás!

Por ejemplo, si escribes: MIPOSTAL152 1027 Alfredo y lo envías al 7667. Recibes esta imágen:

Trivial ¡Juega y Gana!
Hay preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, POLÍTICA, ARTE, CIENCIA, CINE, HISTORIA Y OCIO.
Envía el texto TRIVIAL152 al 7667 y si pasas el nivel 5 tienes ...¡PREMIO SEGURO!
Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes.

PIROPOS
Envía simplemente PIROPO152 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!.
Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA,...
Ejemplo: PIROPO152 VERDE

Chistes
Aburrido? Nunca te acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno? Envía CHISTE152 al 7667 y al instante puedes reirte con tus amigos/as.
Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, BIN LADEN, VERDE,..
Ejemplo: CHISTE152 MACHISTA

JUEGOS VIDEOCONSOLAS
LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS.
Cada vez que envías:
TRUCO152 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco:
Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO152 PS2 DMC2
TRUCO152 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO152 PSX FIFA2003
TRUCO152 GAMECUBE RESIDENT EVIL

SALAS DE CHAT
Conoce un montón de gente nueva en nuestras salas de chat.
Hay salas de chat para todos los gustos como por ejemplo: Ligar con Chicos, Ligar con Chicas, Amistad, Imaginarium, Deportes, etc. etc. etc.
Para entrar envía ahora CHAT152 al 7667
Para ver todas las opciones envía CHAT152 ?

TANGABEACH

Has tenido alguna aventura últimamente?
Aquí tienes la oportunidad de ligar o algo más...:-)
Pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras...
Envía CARIBE152 al 7667 y mojate!
OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro

XBOX

Die Hard Vendetta

SECUENCIAS SIN AUTODESTRUCCIÓN
Sí, porque no son cuentas atrás, sino secuencias de botones que tienes que introducir en el Menú Principal. Si lo haces bien, oirás una explosión y verás un mensajito de confirmación. ¡Yippi-ka-yaii!

- MUNICIÓN INFINITA

Blanco, Blanco, Blanco, Blanco, gatillo izquierdo, gatillo derecho

- INVENCIBLE
Gatillo izquierdo, gatillo derecho, gatillo izquierdo, gatillo derecho, gatillo izquierdo, gatillo derecho

- ELEGIR NIVEL
X, **Y**, Blanco, Blanco, **X**, **Y**, Blanco, Blanco

- ASPECTO DE METAL LÍQUIDO
B, Y, X, B, Y, X

- EN LLAMAS
B, X, Y, B, X, Y

- CABEZONES
Gatillo derecho, gatillo derecho, gatillo izquierdo, gatillo derecho

- CABEZAS DE "ALFILER"
Gatillo izquierdo, gatillo izquierdo, gatillo derecho, gatillo izquierdo

- PUÑETAZOS EXPLOSIVOS
Gatillo derecho, gatillo derecho, **Y, B, X,** gatillo derecho, gatillo derecho

- "TIEMPO HÉROE" INFINITO
B, X, Y, X, gatillo izquierdo, gatillo derecho

Ghost Recon: Island Thunder

LOS CÓDIGOS, CAMBIO...
De acuerdo, vamos a verlos, cambio y corto. Pausa la partida y accede a la opción de introducir códigos. Una vez ahí, introduce rápidamente con el mando de control las siguientes combinaciones de botones:

CABEZONES
A, X, B, Y, A

EXPLOSIVOS POLLO
X, X, Y, A, B

ACTIVAR EL MODO "HELIO"
X, A, Y, B, X

CÁMARA LENTA
Y, Y, B, X, A

MODO "PAPEL"
B, A, X, Y, A

IR MÁS RÁPIDO
A, A, X, B, Y

MODO TEAM GOD
B, A, A, Y, Y, A, B, A, X, X, X

Una cosa tenemos que aclarar. Si activas el último código, no puedes activar nunguno de los otros trucos. Advertido quedas...

La Gran Evasión

LAS COMBINACIONES DE LA LIBERTAD
Ahora que han vuelto las clases, seguro que deseas poder huir de todo. Bueno, pues al menos podrás hacerlo de estas celdas virtuales. Realiza las siguientes combinaciones de botones, introduciendo las dos primeras en el Menú Principal y la tercera dentro del menú de pausa:

SELECCIONAR EL NIVEL Y ACTIVAR MODO "LA MAYOR EVASIÓN"
Y, R, Y, X, Y, R, X, L, X, X, X, Y

VER TODAS LAS PELIS Y LAS SECUENCIAS FULL MOTION VIDEO
L, L, Y, X, X, R, R, Y, Y, X, L, R

TENER MUNICIÓN ILIMITADA
Y, X, L, R, L, R, X, Y, L, Y, Y, R

Piratas del Caribe

COMBINACIONES TRUCADAS
¡Y sin tener que hacer un molesto abordaje! Pulsa durante el juego en tierra alguna de estas combinaciones de botones y tendrás más ventajas que estando dentro de la Isla del Tesoro:

100.000 DE ORO
A, X, Y, B, Y, B, X, B, B, A

MODO DIOS (INVENCIBLE, VAMOS)
A, Y, X, X, Y, Y, B, Y, X, A

50 PUNTOS DE HABILIDAD
A, B, Y, X, Y, B, B, Y, B, A

REPUTACIÓN NEUTRAL
A, X, Y, X, Y, B, B, Y, B, A

Soul Calibur 2

TRUCOS PARA TODOS
¡Esta versión también tiene sus trucos, faltaría más!. Echa un vistazo a la sección de PlayStation 2 y mira los trucos para su versión de este mismo juego. Éstos también funcionan en Xbox, así que aplícate el cuento...

The Italian Job

BONUS POR COMPLETAR
Completa el juego en el modo Historia para abrir la galería de fotos, diseños, una galería de preproducción y los créditos. ¡Sin tener que robar nada!

TODOS LOS COCHES DE CARRERAS
Pásate el juego teniendo un rango "A" en todos los escenarios y ampliarás enormemente tu garaje.

OPCIONES EXTRA
Termina las seis carreras acabando en primera posición y abrirás algunos apartados extra dentro del menú de opciones. ¿Qué incluirán?

Wakeboarding Unleashed: Shaun Murray

ACTIVAR EL CÓDIGO MAESTRO
Presiona rápidamente en el Menú Principal ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →. Un mensaje te avisará de que lo has hecho correctamente. Se desbloquearán todas las tablas, los retos, las zonas y los objetivos. Además, todos los estatus estarán al máximo y se desbloquearán Jordan, Summer y el propio Shaun Murray (que suponemos será una eminencia en este deporte... ¿no?).

CONSEGUIR LAS TABLAS SEGUNDA Y TERCERA
Pulsa a todo velocidad ↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓, todo ello en el Menú Principal y tendrás dos tablas más seleccionables para cada personaje.

SELECCIONAR EL NIVEL
Estando de nuevo en el Menú Principal, presiona **X, X, X, X, B, B, B, B, Y, Y, Y, Y, X, B, Y.** Un mensaje te avisará de que lo has hecho bien. ¡Libertad de selección al fin!

BONIFICACIONES POR COMPLETAR EL JUEGO
Completa todos los niveles para desbloquear el escenario de los créditos, un vídeo de su personaje y Summer y el primer personaje oculto. Pero aún hay otro más. ¿Quién será?

JUGAR COMO JORDAN
Realiza una carrera perfecta durante todos los retos Star Search (es decir, consigue todas las estrellas posibles) para desbloquear a Jordan, el segundo personaje escondido del juego. ¡Aaah,así que este era el otro, je, je!.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

SECUENCIA FINAL DISTINTA
Llega hasta el combate final con Darth Malak, pero no abras la puerta aún. Presiona simultáneamente los botones L + R + Y en los mandos uno y cuatro. ¡Ya verás qué es lo que pasa!

CAMBIAR LA VELOCIDAD DE LAS VOCES
Un truquito más bien anecdótico. Pulsa el botón Negro o Blanco en el mando número cuatro durante una partida para acelerar o decelerar el ritmo de los diálogos.

MANTENER LA ARMADURA SITH EN TARIS
Tras obtener la armadura Sith, transfiérela a otra persona de tu grupo y equípala. Cambia a esa persona por otro personaje (de manera que quien tenga la armadura se quede fuera), antes de conseguir los papeles Sith del líder Hidden Bek, el tal Gadon.

ARMADURA LIGERA ECHANI
Durante tu estancia en Taris, encontrarás una caja cerrada en una de las habitaciones de apartamento de Upper City. Para abrirla, tienes que activar los hologramas en el orden correcto. El orden es: Enlinda, Ujaa, Ujii, Loopa, Fodo, Ashana. Abre la caja y conseguirás la armadura ligera Echani, que además es mejorable.

PLAYSTATION 2
COMPATIBLE
PLAYSTATION·PS ONE
HEREDEROS DE NOSTROMO
Dance Mat
¡Lo último en baile ya está aquí!
SELECT
START
Logic3
DANCE MAT
Dance Mat
– Alfombrilla compatible con todos los juegos de baile de PlayStation y PlayStation 2.
– Control direccional de 4 ejes
– Controles Select y Start
– Recubrimiento de plástico resistente
– Base antideslizante
Logic 3
Y si además quieres el mejor sonido...
SoundStation 2
SoundStation 4
SoundStation 5.1
DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS. Más información en: TEL.: 91 144 0660 - www.hnostromo.com

GB ADVANCE

Advance Wars 2: Black Hole Rising

CONSEJOS

La guerra va a ser dura, soldado, así que mejor toma nota de estos consejos, que hablan desde la experiencia:

- La forma más lógica de ganar suele ser impedir que el enemigo produzca más suministros. Si no tienes ningún soldado o mech cerca de sus fábricas, utiliza los vehículos para ponerte encima de ellas. Con esto impedirás que salgan más unidades, aunque sólo sea momentáneamente.
- Si un soldado está tomando una ciudad o cualquier otro territorio, usa otras unidades como "guardaespaldas", ya que la CPU suele ir directamente a por las unidades que intentan conquistar ciudades. ¡Cuanto más territorio tengas, más ventaja sobre el enemigo!

MÁS COMANDANTES

- Nell: Mucho dar consejitos, pero a ver cómo se mueve ella en el campo de batalla, ¿no?. Para poder desbloquearla, completa

el modo Campaña con un rango A o superior. Podrás comprarla en la tienda. Sus unidades atacan con más fuerza en ocasiones. Sus movimientos especiales son Lucky Star (aumenta la posibilidad de hacer un ataque más contundente e incluso de atacar a varias unidades a la vez) y Lady Luck, una versión más poderosa del movimiento anterior.

- Hachi: Cuando completas el modo Campaña, puedes comprar en la tienda el modo Difícil. Pásate este último y tendrás disponible a Hachi (también puedes abrirlo si compras todos los ítems de la tienda). Él puede crear más unidades a un precio muy bajo. Sus movimientos especiales son Barter (crear unidades a un precio aún más bajo) y Merchant Union (también reduce el precio y permite crear desde cualquier propiedad aliada).

Dragon Ball Z: El Legado de Goku II

REFERENCIAS

- En la tienda de electrónica, si te fijas en una de las mesas, puedes encontrar un cacharrito muy curioso: ¡si es una Game Boy Advance!. No puedes hacer nada con ella de todas maneras, es tan sólo una broma.
- Si te fijas en los televisores, siempre se ve una especie de isla tropical en la que se anuncia "Papaya". En el cómic original, el Gran Torneo de las Artes Marciales se celebra siempre en la Isla de las Papayas, aunque en esta parte de la saga no aparece. Son detallitos...

Golden Sun 2

ACTIVAR EL TEST DE MÚSICA

Selecciona el modo Battle. Ten pulsado el botón R cuando hables con la mujer que se encuentra en el lado izquierdo de la pantalla. Pulsa izquierda o derecha para elegir un número de canción y presiona el botón A para elegir el tema que quieres escuchar (de entre los que hayas desbloqueado durante el juego). Pulsa el botón B para poder volver a la pantalla principal.

DIFICULTADES ALTA Y BAJA

Completa el juego para crear una partida salvada de "juego

acabado" (asegúrate antes de empezar todo el "chanchullo" que tienes un espacio para salvar partida a punto).

GB COLOR

Harry Potter y la Cámara Secreta

PASAJES OCULTOS

Con el título de este juego, estaba claro que iba a haber muchos secretos. Puedes encontrar un pasadizo oculto en la primera planta. Es una de las estatuas. Presiona el botón A y podrás pasar por ella. Te llevará a una puerta dorada en la cuarta planta, cerca del Ala del Hospital. Hay otro pasaje en la sexta planta. Es la estatua dorada que está más al norte de la sala. Te llevará a la mazmorra.

RECOMPENSAS

Estos son los ítems que recibes al derrotar a los componentes del Club

de Duelo:
- El primero te dará una carta de Brujas y Magos.
- El segundo, otra carta.
- El tercero, un Combo de Ataque con Cartas.
- El cuarto, los Guantes de Acero.
- El quinto, Botas de Piel de Dragón.
- El sexto, la pata de conejo.
- El séptimo, un Trofeo de Duelo, que, bueno... No sirve para nada salvo para ensanchar un poco más tu orgullo.

CONSEGUIR LOS GUANTES DE PIEL

Cuando consigas el libro del escritorio de Filch, interactúa con él y te dirá que quiere que se lo devuelvas. Hará un trueque: un par de guantes de piel por el libro. ¡Ya son tuyos!

DERROTAR AL PROFESOR LOCKHART

No es tan difícil como parece. Utiliza el hechizo Mocus Adnesium para envenenarlo y, una vez lo tienes en la palma de la mano, no pares de utilizar el hechizo Expelliarmus.

Yu-Gi-Oh! Duelo en las tinieblas

PASSWORDS

Aquí tienes la lista de contraseñas para los niveles 2 a 21, pero hay muchíiisimos más. Prepara tus cartas...

15025844
76184692
88819587
15303296
41392891
87796900
14181608
40575313
87564352
13069066
40453765
72842870
18246479
45231177
71625222
08124921
44519536
07902349
70903634
33396948

TRUCOS A LA CARTA

Zelda: Oracle of Ages

Rubén Visier (Cuenca)

Hola a todos. Respecto a los anillos en este juego, me gustaría saber cómo se consiguen los siguientes: el 15, el 26, el 39 y el 52. Ya sé que dos de ellos se consiguen con la GBA, pero no sé cómo se consiguen exactamente. Espero que encontréis todo y gracias por adelantado.

Efectivamente, el 15 y el 52 son anillos extremadamente raros que sólo se pueden encontrar en la Advance Shop. El primer requisito es que juegues en una GB Advance, claro. Esta tienda se encuentra en la villa donde estaba el minijuego de puntería. Ve a la villa en el pasado y busca la puerta que estaba cerrada junto al juego de puntería. Ahora se puede abrir y accederás a la tienda. El 26 se consigue al vencer en el Baile Goron (este juego se activa cuando hablas con el Goron Azul en una cueva, mientras buscas el Pico de Bereft). Por último, para el 39, ve a la Villa Goron en el presente. Atraviesa la entrada donde salvaste al Anciano en el pasado y ve a la escalera. Si llegas hasta un Goron que camina adelante y atrás, baja por el acantilado. Bombea todo el muro de la derecha que está a tu lado (no tiene grieta) y encontrarás el tan preciado anillito.

PLAYSTATION

Dukes of Hazzard 2

■ **PIRUETAS**
Empieza una partida en el modo "Joy Ride". Una vez en el juego, ten pulsados simultáneamente los botones ■ y ✖ hasta que el motor esté a tope de revoluciones y luego suelta el botón de ■. ¿A que mola?

■ **ACELERAR RAPIDAMENTE**
Este truco es bastante similar. De nuevo, presiona al mismo tiempo los botones ■ y ✖ hasta que el coche se revolucione (pero no lo pongas a tope o pasará lo del truco anterior). Ahora, suelta ■ y tu acelerador pegará un subidón. ¡A correr!

Yu-Gi-Oh!: Forbidden Memories

■ **FORMAR A EXODIA**
Aquí tienes las contraseñas necesarias para formar a Exodia. Como verás, son varias partes diferentes:

CABEZA
33396948
PIERNA DERECHA
08124921
PIERNA IZQUIERDA
44519536
BRAZO IZQUIERDO
07902349
BRAZO DERECHO
70902349

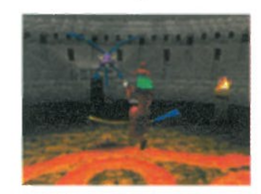
■ **VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS GUARDIAN STAR**
Pues eso, aquí tienes la lista de aquellos enfrentamientos en los que llevan ventaja y en los que ocurre lo contrario. Veámoslo:

- ESTRELLA
Ventaja
Desventaja
- SOL
Luna
Mercurio
- LUNA
Venus
Sol
- MERCURIO
Sol
Venus
- VENUS
Mercurio
Luna
- MARTE
Júpiter
Neptuno
- JUP TER
Saturno
Marte
- SATURNO
Urano
Júpiter
- URANO
Plutón
Saturno
- NEPTUNO
Marte
Plutón
- PLUTON
Neptuno
Urano

■ **EL COLOR DE LAS ESTRELLAS**
Cada vez que veas las palabras "Guardian Star", fíjate en el color:
- **Amarillo:** Tu ataque y defensa suben.
- **Rojo:** El ataque y defensa del oponente aumentan.
- **Gris:** No sube nada.

■ **VENCER A WEEVIL UNDERWOOD**
Hay un gran salto de dificultad entre Weevil y Rex. Las criaturas de Weevil son mucho más duras y tienen posibilidades de fusión de los más poderoso. La mayoría de sus monstruos son insectos. Necesitarás luchar en modo Free Duel para conseguir criaturas que tengan un ataque por encima de 1000. Ciertos tipos de monstruos funcionan bien juntos, como las Máquinas y los Dragones y aseguran montones de posibilidades de fusión. También ayuda si empiezas a utilizar Cartas Trampa y Cartas Mágicas para mejorar tu mazo. Usa Star Chips si es necesario.

■ **PASAR EL LABERINTO**
Después de que ganes, ve a la derecha, de nuevo a la derecha, a la izquierda y otra vez a la derecha. Entonces salvas a Tea y luchas con dos oponentes antes de enfrentarte a Keishin. Entonces aparece Seto y el final es Darknite. ¡Adelante!



SOUL CALIBUR II

Las leyendas hablan de la espada "Soul Edge", un arma de poder absoluto. Guerreros de todos los lugares y épocas compiten entre sí por su poder: un elfo legendario, un héroe surgido del infierno, un despiadado luchador, espadachines, samurais, monstruos... ¿Quién de ellos se hará con los fragmentos de la Espada Maldita?

CONSEJOS PREVIOS

1 **La práctica es la clave para ganar.** Debéis profundizar en las posibilidades de vuestro personaje favorito, y aprender sus combos, técnicas, puntos fuertes y debilidades.

2 **La defensa es vital,** y no nos referimos sólo a que os cubráis sin ton ni son. Debéis dominar el Impacto de Defensa a la perfección.

3 **El pez grande se come al chico...** Es decir, los luchadores "pesados" como Nightmare o Astaroth, llevan todas las de ganar en distancias cortas. Su potencia los hace más poderosos, ¡así que mejor no os acerquéis a ellos ni para pedirles la hora!

4 **...Pero el pez chico es más escurridizo.** Por el contrario, personajes más ágiles como Taki o Kilik cuentan con una rapidez más alta. Puede que no sean tan fuertes, pero son capaces de asestar golpes a toda velocidad.

5 **El movimiento lateral es indispensable.** Las técnicas bajo "8-Way Run" (es decir, con pasos laterales o rodeando al rival) no sólo sorprenderán más de una vez a vuestro oponente, sino que os permitirán esquivar más de un golpe peligroso.

6 **Un arma es tan buena como su dueño.** Dicho en otras palabras: no os emocionéis por tener las armas más poderosas. Si no domináis al personaje, el arma da igual.

DOS GUERREROS, SUS ARMAS Y UN ESCENARIO. Elementos sencillos, pero geniales, para una fórmula que ha dado en «Soul Calibur II», sus mejores frutos. Pero aunque no suene complicado, la profundidad de los combates de este juego es enorme, como lo es la cantidad de posibilidades y aventuras que os puede ofrecer.

El desarrollo de «Soul Calibur II» es idéntico al de cualquier juego de lucha: escogemos un luchador, y comenzamos a superar combates contra rivales cada vez más duros hasta conseguir nuestra recompensa, que puede venir tanto en forma de secuencia final (que ahonda en la historia y motivaciones de nuestro luchador), como de dinero o secretos. La clave que define a esta saga es el combate con armas, en lugar de las peleas "cuerpo a cuerpo" habituales de otros juegos.

Cada luchador tiene un arma característica, que define su estilo de lucha y hasta su apariencia. Al delgado Kilik le corresponde un estilizado bastón "bo", mientras que a Astaroth, como buena mole , le toca un hacha gigantesca. Cada arma es una extensión del personaje: con ella efectuaréis la mayoría de los ataques acordes a su estilo. Pero si algo caracteriza a «Soul Calibur II», es que enseguida encontraréis el tipo de personaje que más os "pegue". ¡Os sorprenderá la rapidez con que dominaréis sus técnicas!

Tres leyendas, tres versiones

Junto a luchadores clásicos como Mitsurugi o Nightmare, o recién llegados del tipo de Raphael o Necrid, «Soul Calibur II» incorpora tres geniales novedades, cada una correspondiente a las tres versiones del juego: un personaje exclusivo. **En PS2 encontramos a Heihachi, de la saga «Tekken».** No tiene armas, pero incorpora todos sus golpes característicos para hacerlo casi invencible.

En Xbox tenemos a Spawn, el antihéroe del cómic. El pobre de Al ha cambiado su increíble capa y cadenas por una discreta hacha, aunque por el contrario, es el único personaje capaz de volar, lanzar bolas de energía, ¡o decir tacos!

Y en la versión de GameCube aparece el elfo más famoso de las consolas: Link. El héroe de Hyrule se ha traído todo su equipaje: la Espada Legendaria, sus bombas, el bumerán o su infalible arco, que hacen de él un rival temible. Ahora, os toca a vosotros escoger vuestra versión favorita, y empuñar la Soul Edge.... sin perder vuestra alma.

Aprendiendo a luchar

No os confiéis, guerreros. Para superar los más duros combates, y antes de que os lancéis a dar espadazos, acompañemos a Taki en este tutorial sobre las reglas básicas.

GOLPES, "TAJOS" Y PATADAS

ATAQUES BÁSICOS

Hay tres tipos de ataques básicos: Ataques Horizontales (A), Ataques Verticales (B) y Patadas (K). Es muy similar a "Piedra, Papel o Tijera": los golpes verticales rompen los horizontales (y viceversa), los del mismo tipo se bloquean entre sí, y las patadas son un comodín que dependen del golpe con que se enlacen. Conviene que sepáis en qué lugar (Alto, Medio o Bajo) impactará vuestro ataque, ya que así romperéis la defensa de vuestro rival.

DEFENSA: CÓMO DOMINARLA

DEFENSA BÁSICA E IMPACTO DE GUARDIA

Pulsando el botón de Defensa (G) bloquearemos cualquier golpe, salvo los ataques No Bloqueables (NB) o los de Carga Espiritual. También podemos anular el golpe con uno del mismo alcance. Y gracias a la técnica Impacto de Guardia, se puede romper la defensa de nuestro rival: pulsad Delante + G (si se trata de un ataque horizontal) o Atrás + G (si es vertical). Dejaremos del todo indefenso al enemigo durantes unos escasos pero preciosos segundos.

CARGA ESPIRITUAL

AUMENTO DE PODER DE ATAQUE

¿A quién no le viene bien un poco de poder extra? Pulsando a la vez A + B + K, nuestro personaje se verá rodeado de un resplandor verdoso y aumentará su energía durante un instante, durante el cual sus ataques causarán más daño. Existen tres niveles de Carga Espiritual, según el número de veces que pulsemos esos tres botones sin atacar o defender. Aún así, estos golpes son más lentos de ejecutar que los normales, así que usadlos con prudencia.

PRESAS Y LLAVES

ATRAPANDO AL RIVAL

Con sólo pulsar A + G o B + G cerca del enemigo, le daremos un cariñoso abrazo... acompañado de mucho dolor y un importante bajón de su energía. La llave será distinta según la posición desde la que se realice: de frente, por la izquierda, por la derecha, de espaldas o incluso agachados. Estas llaves pueden cancelarse si contraatacamos justo en ese momento, o efectuando una Contrapresa (es decir, si efectuamos una presa al mismo tiempo).

MOVIMIENTO "8-WAY RUN"

ASÍ NOS MOVEMOS LATERALMENTE
Contamos con el ventajoso "8-Way Run" o movimiento en todas direcciones. Podemos movernos en torno al rival o alejarnos de él en cualquier dirección: basta con pulsar el ángulo deseado en el stick. Es una técnica ideal para esquivar muchos ataques, para realizar otros, o para efectuar llaves.

USO DEL MURO

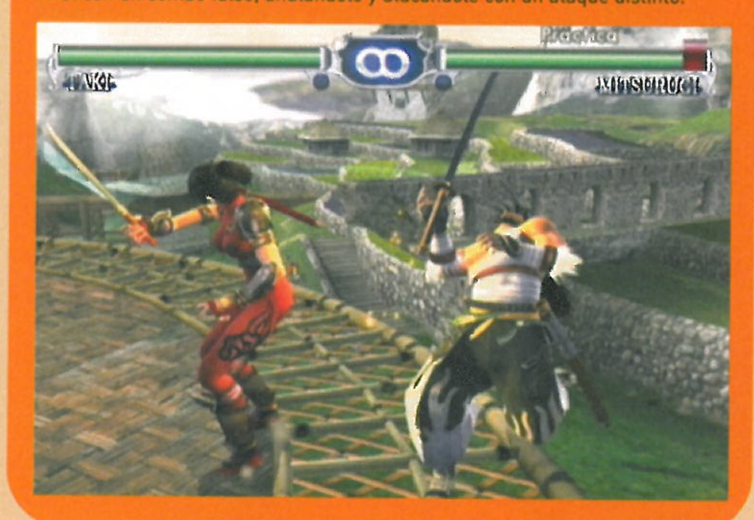
ATAQUES DE PARED
Si arrinconamos a nuestro enemigo, podemos estamparle contra la pared con el combo adecuado, dejándole indefenso. No sólo eso, pues además la pared nos puede servir para saltar (pulsando Arriba + G junto a ella) y efectuar otros golpes, si bien su eficacia viene limitada por la agilidad del personaje.

ATAQUES NO BLOQUEABLES

GOLPES QUE NO SE PUEDEN DETENER
Cada personaje cuenta con al menos uno de estos golpes. Son técnicas que no se pueden bloquear, sólo esquivar o contraatacar rápidamente. La pega es que se ven a legua (sí, son esos golpes "de rayos y centellas"). Tanto para realizarlos como para evitarlos hay que actuar con mucha precisión.

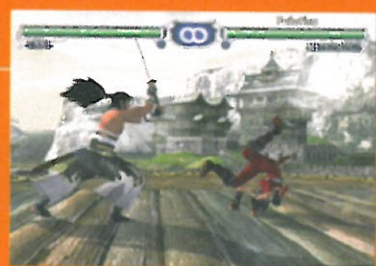
CANCELANDO COMBOS

CÓMO DETENER UNA CADENA DE GOLPES
Hay personajes con combos magníficos, pero que de nada les sirven si su rival los esquiva grácilmente... mientras ellos dan golpes al aire. Si queréis evitarlo anuladlo sin más pulsando G. Pensad en las posibilidades: podéis "vacilar" al rival con un combo falso, anulándolo y atacándole con un ataque distinto.



QUÉ HACER SI NOS DERRIBAN

RECUPERÁNDONOS DE LAS CAÍDAS
Qué desagradable es que nuestro enemigo nos derribe y se cebe con nosotros en el suelo, ¿verdad? Ahora podéis acabar con esa humillación: si os lanzan hacia el aire, pulsad repetidamente G para caer de pie y poder bloquear el próximo ataque. La misma técnica vale si yacéis en el suelo, sólo que pulsando además de G Delante o Atrás para levantaros de inmediato. También podéis pulsar Abajo o Arriba para rodar hacia los lados. Y recordad que, si sois rápidos, podéis levantaros a la vez que atacáis (pulsando el botón correspondiente). Pero no abuséis de vuestra suerte, y optad por la defensa.



Modo Maestro de Armas: el arduo camino a la Soul Edge

Son muchos los secretos que oculta «Soul Calibur II»: nuevos trajes, personajes ocultos y, sobre todo, montones de armas nuevas os esperan si superáis un viaje lleno de retos.

Cómo ser un Maestro:

Tras crear un perfil, nuestro personaje (que podemos cambiar por cualquier otro luchador cuando queramos), podrá conseguir jugosos premios como nuevos trajes, personajes, o un teatrillo en el que exhibirse (1). Pero no es tan sencillo como suena: antes ha de recorrer el continente (2) superando diversas pruebas. Los retos serán de todo tipo: acabar con un rival usando sólo llaves, pelear en medio de un terremoto, derrotar a varios rivales seguidos mientras perdemos energía, e incluso enfrentarse al mismísimo Inferno (3). Por cada victoria seremos recompensados con oro (que por cierto, también podemos conseguir en los otros modos de juego) y puntos de experiencia. Y en cada capítulo hay una tienda donde podemos comprar secretos con el oro acumulado.

Lo mejor de todo es que, al completar los diez capítulos iniciales (con todas sus sub-pruebas), se desbloquean nuevos capítulos con retos aún más difíciles... y premios más jugosos. ¡Pero no olvidéis la inflación! Si usáis siempre el mismo personaje, los precios serán más caros: en concreto, serán entre un 10% y un 20% más costosos por cada 20% o 30% del tiempo que estéis utilizando el mismo luchador.

Premios y recompensas

NUEVAS ARMAS

Podemos adquirir armas distintas con el oro que ganemos. Estas nuevas herramientas tienen aspecto y características diferentes: recuperar energía o perderla durante el combate, mayor capacidad de ataque, aumento de poder durante la Carga Espiritual... Las hay útiles y también peligrosas, o incluso ridículas, como las que encontraremos en la tienda del Subcapítulo 2.

NUEVOS PERSONAJES

Estos nuevos luchadores se consiguen superando ciertas pruebas. Aquí están todos y lo que debéis hacer para conseguirlos:

- Yoshimitsu **(Capítulo 2, Prueba 3):** el famoso guerrero no es el más atractivo de los luchadores, ¡pero este samurai saltarín es un clásico!
- Charade **(Capítulo 2, Prueba 1): NOTA DE AVISO:** si no lo encontráis en la lista de movimientos de los personajes, es sencillamente porque Charade no tiene estilo propio, sino que asume aleatoriamente los golpes de cualquier luchador.
- Cervantes **(Capítulo 3, Prueba 4):** el clásico pirata de «Soul Calibur» vuelve con ganas de guerra.
- Sophitia **(Capítulo 4, Prueba 5):** la guerrera ateniense regresa para demostrar que ella es la verdadera luchadora de la familia.
- Seung Mina **(Capítulo 6, Prueba 3):** su aspecto de campesina engaña, ya que con su alabarda es capaz de derrotar a cualquier enemigo.
- Assassin **(Subcapítulo 3):** este misterioso personaje parece ser en realidad Hwang, el clásico espadachín de la saga. Al igual que Berserker o Lizard Man, no podemos usarlo en los modos Maestro de Armas o Arcade, vaya por Dios.
- Berserker **(Subcapítulo 1):** parece un gladiador, pero en realidad se trata de otro viejo conocido: Rock. Poderoso, pero lento.
- Lizard Man **(Subcapítulo 2, con nivel 73 o superior y tras haber superado todas las pruebas):** ¿Por qué no habrán incluido a Lizzie en el modo Maestro? Su aspecto resulta tan molón como sus golpes.

ESCENARIOS:

Cada vez que accedamos a un nuevo escenario, desbloquearemos dicha arena para el resto del juego. Algunas son peculiares, como las pruebas que se desarrollan en ellos: arenas movedizas, plataformas cubiertas de hielo (4), jaulas o zonas de terremotos os esperan.

NUEVOS MODOS DE JUEGO:

- **Modo Práctica Extra:** (Capítulo 1, Prueba 1).
- **Contrarreloj Extra** (Capítulo 5, Prueba 1)
- **Supervivencia Extra** (Capítulo 6, Prueba 5)
- **Contrarreloj Extra Alternativo (5)** (Capítulo 9, Prueba 4)
- **Batalla por equipos Extra** (Subcapítulo 1, Prueba 1)
- **Supervivencia Extra Deathmatch** (Subcapítulo 4, Prueba 3)
- **Contrarreloj Extra Extremo** (Capítulo Extra 1, Prueba 1).
- **Supervivencia Extra Extremo** (Capítulo Extra 2, Prueba 2).

TÉCNICAS DE COMBATE

A continuación os detallamos todos los golpes. Cada llave incluye los botones a pulsar, la posición y cómo se evita. En los ataques podéis ver su zona de impacto.

ASTAROTH

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 7 años (Resucitado)
- **ARMA:** Hacha gigante (Kulutues)
- **DISCIPLINA:** Gyulkus
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Desconocido / 3 Septiembre
- **FAMILIA:** Sirvientes de Ares (Dios de la guerra)
- **ESTATURA:** 1,95 m
- **PESO:** 134 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** Desconocido

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas **Contrapresa**
B+G ←	De Frente / **B**
B+G Del.	De Frente / **A**
↓ +A+G B+G	Distancia Media **Contrapresa**
↘ +A+G B+G	Distancia Media **Contrapresa**
B+G	En el Aire / -
↓ + A	En el Suelo / -
↓ + A + B B + K	En el Suelo **Contrapresa**

2. BÁSICOS

A	Alto
[A]	Alto
A*A	Alto, Alto
A*[A]	Alto, NB-Alto
A*B	Alto, Medio
→ + A*B	Alto, Med.-S
→ + A*[B]	Alto, NB-Med.-S
→ → A	Medio
→ → [A] B	Medio, Med.-S
↓ + A	Bajo-S
↘ ↗ A	Alto
↘ ↗ [A]	NB-Alto
↙ + A	Bajo-S
↙ + [A] A	Bajo-S,Bajo-S
↙ + [A] B	Bajo-S,Med.-S
← + A	Alto
← + [A]	Alto
← ← + A	Medio
← + ← + [A]	Medio
↓ ↙ ←+ A (Ax5)	Medio
B	Medio
[B]	Medio
B*A o B* ↑ A	Medio, Medio
B B	Medio, Med.-S
B [B]	Medio, Med.-S
B →	Medio
B → *K	Medio, Medio
B B →	Medio, Medio
→ + B	Medio
→ → B	Medio
↘ + B	Med.-S
↘ + [B]	NB-Med.-S
↓ + B	Med.-S
↓ + [B]	Med.-S
↙ + B	Bajo-S
←+ B	Med.-S
←+ ← + B	Med.-S
← ← + [B]	NB-Med.-S
← + ←+ B ↓ ↑	Med.-S
← + ←+ B ↓ ↑ K	Med.-S,Med.-S
↗ + B	Med.-S
↗ + [B]	Med.-S
K	Alto
[K]	Alto
→ + K	Medio
→ → K	Medio
→ → [K]	Medio
↘ + K A	Medio, Alto
↘ + K [A]	Medio, Medio
↓ + K	Medio
↙ + K A	Bajo, Alto
← + K	Medio, Med.-S
← + K K	Medio, Med.-S, Medio, Med.-S
← ← + K	Med.-S
A+B o ↑ A+B	Med.-S
↘ + A + B	Medio
↘ [A+B]	Medio
← + A+B	Medio
← [A+B]	NB
→ + A + B	Medio
B+ K	Alto
→ + B + K	Alto
→ [B+K]	Alto
↘ + B + K (B)	Bajo-S
↓ ↘ + B + K	NB-Med.-S
TA A	Bajo-S
TA B	Med.-S
TA K	Bajo-S
TA ↘ + K	Medio
LEV. A	Alto
LEV. B	Medio
LEV. K,A	Medio, Bajo-S
DE A	Alto
DE B	Medio
DE K	Alto
DE TA A	Bajo
DE TA B	Med.-S
DE TA K	Medio
DE B + K	Medio
[G] ↗ A	Alto
[G] ↗ B	Med.-S
Salto + K	Medio
DC A	Bajo-S
DC B	Med.-S
DC K	Bajo
→ [B+K]	Alto
↘ → ↗ A	Medio
↘ → ↗ [A] B	Medio, Med.-S
↘ ↗ B	Med.-S
↘ ↗ [B]	NB-Med.-S
↘ ↗ K	Medio
↓ ↑ A A	Medio, Medio
↓ ↑ A	Med.-S
↓ ↑ B	Med.-S
↓ ↓ B	Med.-S
↓ ↑ K	Med.-S
↓ ↓ K	Med.-S
↙ ↓ ↘ ↖ ↑ ↗ A+B	Alto
↙ ↓ ↘ ↖ ↑ ↗ [A+B]	NB-Alto
↙ ↖ A	Bajo-S
↙ ↖ [A] A	Bajo-S, Bajo-S
↙ ↖ [A] B	Bajo-S, Med.-S
↙ ↖ B	Med.-S
↙ ↖ B K	Med.-S, Med.-S
↙ ↖ [B]	Med.-S
↙ ↖ [B] K	Med.-S, Med.-S
↙ ← ↖ + K	Medio
←+ A	Medio
←+ [A]	Medio
←+ B	Med.-S
←+ [B]	NB-Med.-S
←+ B ↓ ↑	Med.-S
←+ B ↓ ↑ K	Med.-S,Med.-S
←+ A + B	Medio
← [A+B]	NB
↙ ← ↖ + B + K	Alto

3. 8-WAY-RUN

→ + B	Medio
→ + K	Bajo-S
→ + B + K	Alto

4. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS B	Med.-S
MS K	Bajo

MITSURUGI

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 29 años
- **ARMA:** Katana (Shishi-Oh)
- **DISCIPLINA:** Tenpu-Kosai-Ryu Kay
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Bizen, Japón / 8 Junio
- **FAMILIA:** Fallecida
- **ESTATURA:** 1,74 m
- **PESO:** 70 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** AB

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**

2. BÁSICOS

A	Alto
A A	Alto, Alto
A →	Alto
↙ + A	Bajo-S
↙ + A, B	Medio
↓ + A	Medio
↘ + A	Medio
← + A	Alto
← + A →	Alto
→ + A, A	Alto,Medio
← ← + A	Medio
← + ← + [A]	Medio
→ → A, ↓ ↑	Alto
→ → A A	Alto, Alto
↓ ↘ + A	Alto
B	Medio
B*B	Medio, Med.-S
B*B →	Medio, Med.-S
B*B ↑ ↓	Medio, Med.-S
↙ + B	Medio
↓ + B	Medio
↘ + B	Med.-S
←+ B	Medio
← + B, ↓	-
← + [B]	Medio
→ + B	Medio
→ + B ↑	Alto
→ + B ↓	Bajo-S
← + ← + B*B	Med.-S,Med.-S
→ → B B B	Med, Med, Med.-S
→ → B B ↓ ↑	Medio, Medio

LOS MOVIMIENTOS

A: Ataque horizontal
B: Ataque vertical
K: Patada
G: Defensa
CONTRAPRESA: Presa para anular
***:** Volver a posición neutral
[ ] : Mantener pulsado
( ) : Combo opcional
TA: Totalmente agachado
DC: Durante la caída
ALTO: Ataque con impacto alto
MEDIO (o Med): Ataque con impacto medio
BAJO: Ataque con impacto bajo
ALT.-S: Ataque alto con remate en el suelo
BAJO-S: Ataque bajo con remate en el suelo
MED.-S: Ataque medio con remate en el suelo
"8-WAY RUN": golpes realizados durante el movimiento lateral
CON MURO: Ataques usando muro
STANCE: Golpes exclusivos
NEUTRAL: Dejando el pad en posición neutral (centro).
NB: Golpe que no se puede bloquear
LEV.: Mientras nos levantamos
DE: De espaldas al oponente
MS: Mientras saltamos
CE: Carga Espiritual

B →	Medio
↓ ↘ + B	Medio
B A	Medio
K	Alto
↙ + K	Bajo-S
↓ + K	Bajo-S
↓ + K B	Bajo-S, Med.-S
↘ + K	Bajo-S,Med.-S
← + K,B	Medio
→ + K	Medio,Medio
K → o → → K	Alto
K B	Medio
A+B	Med.-S, Med.-S
→ → A + B	Med.-S, Med.-S
↓ + A + B	Med.-S
B + K	Med.-S
← + B + K	Med.-S
A + K, (→)	Med.-S
← + A + K	Medio
TA A	Alto
TA B	Medio
TA ↘ + B	Med.-S
TA ↙ + B B	Medio
TA K	Med.-S, Med.-S
TA ↙ + A + B	Bajo-S
LEV. A A	Bajo-S
LEV. B	Medio, Alto
LEV. K	Medio
LEV. A+B	Medio
DE A	Med.-S
DE B	Alto
DE K	Medio
DE TA A	Alto
DE TA B	Bajo
DE TA K	Med.-S
Salto + A	Bajo-S
Salto + B	Alto
Salto + K	Medio
[G] ↗ A + B	Medio
DC A	Med.-S
DC B	Bajo-S
DC K	Med.-S
← + A + B	Medio
→ + A + B	Medio
↓ ↑ B+K o → ↘ ↓ ↙ ← + A	Alto
→ + B+K o ← ↙ ↓ ↘ + B	Alto
↓ ↘ →	-

3. RELIC STANCE (RL)

← + A+B para activar "Relic"

G	-
A	Alto
A B	Alto
B	Med.-S
K	Bajo-S
[K]	Bajo-S
A+B	NB-Alto
B+K	Alto
A+B+K o → + G	Alto

4. MIST STANCE (MS)

→ + A+B para activar "Mist"

G	-
A	Alto
A A (A)	Alto, Alto,Alto
A B (→)	Alto, Medio
A B+K	Alto
A K	Alto, Bajo-S
B (→)	Medio
K	Bajo-S
A+B	Med.-S
B+K	-

5. HALF DEATH (HMD)

↓ o ↑ + B+K para activar "Half Moon Death"

A A	Alto, Alto
A	Alto
B B	Medio, Medio
B A	Medio
K	Bajo-S

6. FULL MOON DEATH

→ + B+K para activar "Full Moon Death"

Mantener Pulsado	Alto
A	NB-Alto
B	NB-Medio
K	Bajo-S

7. 8-WAY-RUN

→ + A A	Alto, Alto
→ + A ↓ ↑	Alto, Alto
↘ ↗ A	Medio
↓ ↑ A	Alto, Alto
↓ ↑ A A	Alto, Alto
↓ ↑ A A →	Alto, Alto
↙ ↖ A	Bajo
← + A	Medio
← + [A]	Medio
→ + B B B	Medio, M Medio, Med.-S
→ + B B ↓ ↑	Medio, Medio
↘ ↗ B*B	Med.-S, Med.-S
↘ ↗ [B]	Med.-S
↓ ↑ B	Med.-S
↓ ↑ B B	Med.-S,Med.-S
↙ ↖ B A B	Med.-S, Alto, Med.-S
↙ ↖ B A →	Med.-S, Alto
← + B*B	Med.-S,Med.-S
→ + K	Bajo-S
→ + K , K	Bajo-S, Bajo
↘ ↗ K	Medio
↓ ↑ K	Alto
↙ ← ↖ + K B	Medio, Med.-S
↙ ← ↖ + K [B]	Medio, NB-Med.-S
← A + B	Med.-S
← A + B, B	Med.-S, Medio
A + K	Medio
A + K , K	Medio, Medio
↙ ↘ ← → ↗ ↖ + B + K	Bajo
↓ ↑ B + K	Med.-S
← + A + B	Alto

8. CON MURO

MS A	Bajo
MS B	Med.-S
MS K	Medio
MS A + B	Med.-S

HONG YUNSUNG

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 18 años
- **ARMA:** Espada china (Tormenta blanca)
- **DISCIPLINA:** Seung Style Long Sword
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Korea / 16 Abril
- **FAMILIA:** Padre fallecido (Maestro Seung Han Myong)
- **ESTATURA:** 1,80 m
- **PESO:** 74 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** 0

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**
B+G ←	De Frente / **B**

2. BÁSICOS

A	Alto
A A	Alto, Alto
A A ←	Alto, Alto
A A*B	Alto, Alto, Medio
A A*K*K	Alto, Alto, Alto, Medio
→ + A*A	Alto, Bajo
→ + A A G B	Medio
→ + A ←	Alto
→ → A	Medio
↘ + A	Medio
↙ + A	Medio
↓ + A	Medio
← + A	Alto
← ← + A	Medio
B	Medio
B →	Alto
B ←	Medio
B*B	Medio Medio
B*B ←	Medio Medio
B*K	Medio, Alto
→ + B,A	Medio, Alto
→ + B*B	Medio, Medio
→ → B*B	Medio, Medio
→ → B →	Medio
→ → B ← B	Medio, Medio
→ → B ← [B]	Medio, Medio
↘ + B	Med.-S
↙ + B	Bajo-S
↓ + B B	Med.-S, Medio
← + B	Medio
← + [B]	Medio
← + ← + B	Medio
↗ + B	Med.-S
K	Alto
K →	Alto
K, K	Alto, Medio
K, K →	Alto, Medio
K ← A+B	Alto, Med.-S
K, G, K	Medio
K, G, K →	Medio
→ + K K A*A	Alto, Medio, Alto, Bajo
→ + K K A ←	Alto, Medio, Alto
→ + K K → K	Alto, Medio
→ + K K A A G B	Alto, Medio, Alto, Medio
→ + K K ← A+B	Alto, Medio, Med.-S
→ → K →	Medio
→ → K K →	Medio, Medio
→ → K K K	Medio, Medio, Alto
→ → K ↓ ↑ A	Medio, Medio
→ → K ↓ ↑ B	Medio, Medio
→ → K ↓ ↑ K →	Medio, Medio
→ → K ↓ ↑ K4	Medio, Medio
→ → K ↓ ↑ K K	Medio, Medio, Alto
→ → K K ↓ ↑ A	Medio, Medio, Medio
→ → K K ↓ ↑ B	Medio, Medio, Medio
→ → K K ↓ ↑ K →	Medio, Medio, Medio
→ → K K ↓ ↑ K ←	Medio, Medio, Medio
→ → K K ↓ ↑ K K	Medio, Medio, Medio, Alto
↘ + K	Medio
↙ + K A B	Bajo-S, Alto, Medio
↙ + K K B	Bajo-S, Bajo-S,Medio
↙ + K K → K	Bajo-S, Bajo-S
↙ + K K ← A+B	Bajo-S, Bajo-S, Med.-S
↓ + K	Bajo-S
← + K	Medio, Medio
← ← + K	Alto
A+B	Medio,Medio
→ + A+B	Medio, Medio
← + A+B	Med.-S
→ → A+B	Med.-S
B+K	Med.-S
↓ + B + K	Med.-S
← + ← + B + K	NB-Med.-S
↓ + A + K	Medio, Bajo-S
TA A	Medio
TA B B	Med.-S, Alto
TA K	Bajo-S
LEV. A B	Alto, Med.-S
LEV. B	Med.-S
LEV. K	Medio
LEV. A+B	Medio, Medio
DE A	Alto
DE B	Medio
DE K	Alto
DE K K	Alto, Medio
DE TA A	Bajo-S
DE TA B	Medio
DE TA K	Bajo-S
Salto + A	Alto
Salto + B	Med.-S
Salto + K	Med.-S
DC A	Bajo-S
DC B	Medio
DC K	Bajo-S
↓ ↙ ←	Bajo

3. CRANE STANCE

A	Alto
[A]	Alto
B	Med.-S
K	Medio
↓ + K K	Bajo, Alto
↓ + K K →	Bajo, Alto
↓ + K A	Bajo, Alto
↓ + K A ←	Bajo, Alto
↓ + KK	Alto
A+B	Med.-S
→ →	-
→ → A	Alto
→ → A B	Alto, Med.-S
→ → *B	Medio
→ → K	Medio
← + ← + B	Medio

4. LAND WALK STANCE (LW)

↓ ↙ ← para activar "Land Walk"

A	Alto
B	Med.-S
K K K	Bajo-S, Alto, Alto
B+K	Medio

5. 8-WAY-RUN

→ + A	Medio
→ + B*B	Medio,Medio
→ + B, Del.	Medio
→ + B, ← B	Medio,Medio
→ + B, ← [B]	Medio,Medio
→ + K	Bajo-S
↘ ↗ A	Alto
↘ ↗ A,B	Alto,Medio
↘ ↗ A,[B]	Alto,Medio
↘ ↗ B	Med.-S
↘ ↗ [B]	Med.-S
↘ ↗ K	Medio,Medio
↓ ↑ A,B	Alto,Alto,Medio
↓ ↑ A, Del.	Alto,Alto
↓ ↑ B	Med.-S
↓ ↑ K	Alto
↙ ↖ A	Bajo-S
↙ ↖ B	Bajo-S
↙ ↖ + K	Bajo-S
← + A	Medio
← + B	Medio
← + K	Alto
← + B+K	NB-Med.-S

6. CON MURO

MS A	Bajo
MS B	Medio
MS K	Bajo

TAKI

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 29 años
- **ARMA:** Espadas Ninja (Rekki-Maru, Mekki-Maru)
- **DISCIPLINA:** Musoh-Battoh-Ryu
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Fu-Ma No Sato, Japón
- **FAMILIA:** Padres fallecidos, Maestro Toki
- **ESTATURA:** 1,73 m
- **PESO:** 54 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** A

LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**
→→B+G	De Frente - **B**
PO A+G o B+G	De Frente / **Contrapresa**

2. BÁSICOS

A	Alto
A A	Alto, Alto
A A*B	Alto, Alto, Medio
→ + A A B	Alto, Alto, Medio
A A*→ + B	Alto, Alto, Medio
→+ A A*→+B	Alto, Alto, Medio
A →	Medio, Medio
A B B	Alto, Medio, Medio
A B B ↙ ← o A B ↙ + B	Alto, Medio, Medio
A B ←B+K	Alto, Medio, Bajo-S
A B ←B+K A	Alto, Medio, Alto
A B ←B+K A ↓ ↙ ←	Alto, Medio, Alto
A B K	Alto, Medio, Alto
↙ + A	Bajo-S
↓ +A	Bajo
↓ +A K	Bajo, Bajo
↘ + A	Medio
← + A	Medio
← ← + A	Alto
→ → A	Alto
→ → A ↓ ↙ ←	Alto
→ → A A	Alto, Alto
→ → A A ↓ ↙ ←	Alto, Alto
→ → A B*B	Alto, Medio, Medio
B	Medio
B ↓ ↙ ←	Medio
B*B*B	Medio, Medio, Medio
B*B*B ↓ ↙ ←	Medio, Medio
B →	Medio
B*A A	Medio, Alto, Bajo-S
B*A A ↓ ↙ ← o B A ↙	Medio,Alto
B A K	Medio, Alto, Alto
B A ↓ → ↑ A+B	Medio, Alto
B A → K	Medio, Alto, Medio
B K	Medio, Alto
B K A	Medio, Alto, Alto
B K A ↓ ↙ ←	Medio,Alto,Alto
↙ + B	Med.-S
↓ + B	Med.-S
↓ + B A	Med.-S,Alto
↓ + B A ↓ ↙ ←	Med.-S, Alto
↘ + B	Medio
← + B	Medio
← + ←+ B	Medio
← ← + [B]	Medio
→ + B	Medio
→ → B	Medio
← ↙ ↓ ↘ + B	NB-Med.-S
CE: B ↓	Medio, Medio, Alto
CE: B[↓]	Medio, Medio, Alto
CE: B ↓ A	Medio, Medio, Alto
CE: B[↓] A	Medio, Medio, Alto
K	Alto
K K K	Alto, Alto, Alto
K K ↓ ↙ ←	Alto, Alto
K K ↓ + K	Alto, Alto, Bajo-S
↘ + K	Medio
↘ + K B+K	Medio
↘ + K ↓ ↑ B+K	Medio
↘ + K K	Medio, Medio
↘ + K K B+K	Medio, Medio
↘ + K K ↓ ↑ B+K	Medio, Medio
↘ + K K K	Medio ,Medio, Medio
↓ + K	Bajo-S
↓ + K K	Bajo-S, Medio
← + K K	Alto, Bajo-S
[←] K A	Alto, Bajo
→ + K A	Med.-S, Alto
→ + K A ↓ ↙ ←	Med.-S,Alto
→→K	Medio, Medio
← ← + K (K)	Medio, (Medio)
CE: ↖ + K	-
CE: ↖+ K B	Medio
A+K	Med.-S, Med.-S
↓ + A + K	Med.-S
← → A + K	Medio, Medio
← + B + K	Bajo-S
← + B + K A	Alto
← + B + K A ↓ ↙ ←	Alto
TA A	Medio
TA B	Med.-S
TA K	Bajo-S
TA A + K	Bajo
TA A + K K	Bajo, Medio
TA ↙ + A + B	Medio
LEV. A A A	Medio, Alto, Medio
LEV. A A ↓ ↙ ←	Medio, Alto
LEV. B B	Med.-S, Bajo-S
LEV. B ↓6↑ A + B	Med.-S
LEV. K	Medio
DE A	Alto
DE B A	Medio, Alto
DE B A ↓ ↙ ←	Medio, Alto
DE K	Alto
DE K →	Alto
DE B + K	Medio
DE ↓ + A + K	Med.-S
DE TA A	Bajo-S
DE TA B	Med.-S
DE TA B ↓ ↙ ←	Med.-S
DE TA K	Bajo-S
Salto +A	Medio
Salto +B	Medio
Salto +K K	Alto, Bajo-S
Salto +K K ↓ ↙ ←	Alto, Bajo-S
Salto +K K K	Alto, Bajo-S, Alto
DC A	Bajo
DC B B	Med.-S, Bajo-S
DC B ↓6↑ A+B	Medio

DC K K K

DC K K K	Medio, Medio, Medio
DC K K B+K	Medio, Medio
DC K K ↓ ↑ B+K	Medio, Medio

3. POSESIÓN (PO)

↓ ↙ ←	(Posesión)
PO →	-
PO → ←	-
PO A	Alto
PO ↓ ↑ A	Alto
PO ← + A	Alto
PO ← + A ↓ ↙ ←	Alto
PO B	Medio
PO K	Medio
PO ↑ +K	Medio, Medio
PO ↑ +K ↓ ↙ ←	Medio, Medio
PO ↑ +K A	Medio, Medio, Medio
PO ↓ + K	Bajo-S
PO A+B	NB-Medio
PO A+K	Medio, Medio
PO A+G o B+G	Alto
PO [↓] o [↑] junto al muro y:	
+ A	Medio, Medio
+ B	Medio
+ K	Medio, Medio

4. STALKER (STK)

A+B	Stalker
↓ ↑ A+B	-
STK A	Medio
STK B	Med.-S
STK K	Medio, Medio
STK K A	Medio, Medio, Alto

5. WINDROLL (WR)

B+K	Windroll (WR)
B+K ↓ ↙ ←	-
WR A	Alto
WR A ↓ ↙ ←	Alto
WR ↓ ↑ A	Alto
WR ← + A	Bajo
WR B B B	Medio, Medio, Medio
WR B K (B)	Med, Med, (Med)
WR K	Medio, Medio
WR → + K K	Alto, Bajo-S
WR → + K K ↓ ↙ ←	Alto, Bajo
WR → + K K K	Alto, Bajo-S, Alto

6. WINDROLL SIDE

↓ ↑ B+K	WRS
WRS A	Alto
WRS ← + A	Bajo
WRS K	Alto, Alto
WRS K A	Alto, Alto, Medio
WRS A+B	-

7. "8-WAY-RUN"

→ + A	Alto
→ + A ↓ ↙ ←	Alto
→ + A A	Alto, Alto
→ + A A ↓ ↙ ←	Alto, Alto
→ + A B*B	Alto, Medio,Medio
↘ → ↗ + B	Medio
→ + K	Bajo-S
Cualquier dirección + A+K	-
↘ ↗ A	Alto
↘ ↗ A ↓ ↙ ←	Alto
↘ ↗ → A*B B B	Alto, Medio, Medio, Medio
↘ ↗ K	Medio
↓ ↑ A A A	Alto, Alto, Bajo, Bajo
↓ ↑ A A ↓ ↑ B+K	Alto, Alto
↓ ↑ A K	Alto, Medio, Alto
↓ ↑ B	Medio, Medio
↓ ↑ B A	Medio
↓ ↑ K	Alto, Alto
↓ ↑ K A	Alto, Alto, Medio
↙ ↖ A	Bajo, Alto
↙ ↖ B K	Medio, Medio
↙ ↖ B K ↓ ↙ ←	Medio, Medio
↙ ↖ + K K	Alto, Bajo-S
← + A	Alto
← + B	Medio
← + [B]	Medio
← + K (K)	Medio, (Medio)

8. CON MURO

MS A	Bajo
MS B B	Med.-S,Bajo-S
MS B ↓ → ↑ B+K	Medio
MS K	Medio, Medio

TALIM

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 15 años
- **ARMA:** Loka Luha, Syi Salika
- **DISCIPLINA:** Danza del Viento
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Sureste de Asia / 15 Junio
- **FAMILIA:** Sanput, Lidi, Kalana, Alun (halcón)
- **ESTATURA:** 1,46 m
- **PESO:** 43 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** 0

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**
↓ ↘ + B + G ← → + A + B ↓ ↙ + ← + B + K	De Frente / **B**

2. BÁSICOS

A A	Alto
A A B	Alto, Alto
A A B (↑ ↓)	Alto, Alto, Medio
A A B	Alto, Alto, Medio
A A B K	Alto, Alto, Medio
A B	Alto, Alto, Medio
↙ A	Medio, Medio
↓ + A	Alto, Medio, Medio
↘ A	Alto, Medio, Medio
↘ A A	Alto, Medio, Bajo-S
← + A A	Alto, Medio, Alto
← + A [K]	Alto, Medio, Alto
→ + A A	Alto, Medio, Alto
→ + A B	Bajo-S
← ← + A A A	Bajo
← ←+ A A*A ↓ ↘ →+B	Bajo, Medio
← ←+A [A]	Medio
B A	Medio
B B (↑ ↓)	Alto
B B A	Alto
B B K	Alto
B B K →	Alto, Alto
B B ←+ K	Alto, Alto
↙ B (↑ ↓)	Alto, Medio, Medio
↙ B →	Medio

↙ B ←	Medio
↓ + B	Medio, Medio, Medio
↙ B → [B]	Medio, Medio
→ + B A [↑ ↓]	Medio
→ + B A →	Medio, Alto, Bajo-S
→ + B A ←	Medio, Alto
→ + B B	Medio, Alto, Alto
←+B [↑ ↓]	Medio, Alto
← + B→	Medio, Alto, Medio
← + B B	Medio, Alto
←← + B	Medio, Alto, Alto
→→ + B	Medio, Alto, Alto
↓ ↘ → + [B]	Med.-S
↓ ↙ ← + B	Med.-S
↙K	Med.-S, Alto
↓ + K A	Med.-S, Alto
↓ + K [A]	Medio
↘K	Medio
← + K	Medio
→ + K	Medio
←← + K	Medio
→→ + K	Medio
A+B	NB-Med.-S
→+ A + B	Medio, Alto, Bajo-S
→→ + A + B	Medio, Alto
↘ A + B	Medio, Alto, Alto
↙ A + B	Medio, Alto
↓ + A + B	Medio, Alto, Medio
↓ +A+B [↑ ↓]	Medio, Alto
↓ +A+B →	Medio, Alto, Alto
↓ +A+B ←	Medio, Alto, Alto
←+A+B	Med.-S
B+K	Medio, Alto, Bajo-S
(↗ ↖)+B+K	Medio, Alto
←+B+K	Medio, Alto, Alto
TA+A	Medio, Alto
TA+B	Medio, Alto, Medio
TA+↘B B	Medio,Alto
TA+K	Medio, Alto, Alto
LEV+A	Medio, Alto, Alto
LEV+B	Medio, Alto, Alto
DE A A	Medio, Alto
DE A A[↑ ↓]	Medio, Alto,Medio
DE A A →	Medio, Alto
DE A A ←	Medio, Alto, Alto
DE ↓ ↓ +A	Medio, Alto, Alto
DE B B	Med.-S
DE K	Medio, Alto,Bajo-S
DE →+K	Medio, Alto
DE A+K	Medio, Medio, (Medio)
DE B+K	Medio, Medio
MS + A	Alto, Bajo-S
MS + A [↑ ↓]	Alto,Bajo
MS + A→	Alto, Bajo-S, Alto
MS + A←	Medio,Medio,(Medio)
MS + B	Medio, Medio
MS + B K	Alto, Bajo-S
MS + K	Bajo
DC+A	Bajo, Medio
DC+B	Medio
→+B+K seguido de:	Medio
A	Medio
B	Med.-S,
K	Medio
←+K	Medio

3. "8-WAY-RUN"

→+ A A	Alto
→+ B	Alto
→+K	Alto, Alto
→+ A + B	Alto, Alto
→+ B + K	Alto, Medio, Medio
(↗ ↘) + A	Medio
(↗ ↘)+B→+[B]	Bajo-S
(↗ ↘)+K A	-
A+B	Alto
(↖ ↑ ↗ ↙ ↓ ↘)+B+K	Alto
(↑ ↓)+B+K	Alto, Med, Med
B+G	Medio
(↑ ↓)+B	Alto, Alto
(↑ ↓)+A(↑ ↓)	Alto, Alto, Bajo,Bajo
(↑ ↓)+B→	Alto, Medio, Alto
(↑ ↓)+K	Medio, Medio
(↖ ↙)+A	Medio
(↖ ↙)+B (↑ ↓)	Alto, Alto
(↖ ↙)+B→	Alto, Alto, Medio
(↖ ↙)+K	Bajo, Alto
←+A A A	Medio, Medio
←+A A A ↓ ↘ →+B	Med, Med
←+B	Alto, Bajo-S
←+K	Alto
←+B+K	Medio

4. CON MURO

MS A	Bajo
MS B B	Medio, Bajo-S
MS B ↓ → ↑ B+K	Medio
MS K	Medio, Medio

CASSANDRA ALEXANDRA

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 21 años
- **ARMA:** Espadas Corta y Escudo (Omega, Nemea)
- **DISCIPLINA:** Estilo Ateniense
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Atenas / 20 Julio
- **FAMILIA:** Achelous, Nike, Lucius, Sophitia
- **ESTATURA:** 1,68 m
- **PESO:** Desconocido (pregunta incómoda)
- **GRUPO SANGUÍNEO:** B

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**
→ → B+G	De Frente / **B**

2. BÁSICOS

A	Alto
A A	Alto, Alto
A B	Alto, Alto
A B*B	Alto, Alto, Medio
A B K	Alto, Alto, Bajo
A K	Alto, Alto
→ + A	Medio
→ + A K	Medio, Medio
→→ A	Medio
↘ + A	Medio
↘ + A B	Medio, Medio
↓ + A	Medio
↙ + A	Bajo-S
← + A	Alto
←←+ A	Alto
←+ ←+ [A]	Alto
←←+ A A	Alto Bajo-S
←+ ← + [A] A	Alto, Bajo-S
←← + A,B	Alto, Medio
←←+ [A] B	Alto, Medio
B	Medio
B A	Alto
B A A	Alto, Alto
B A A*A	Alto, Alto, Alto
B*B	Medio, Medio
B*[B]	Medio, Medio
B →	Medio
B ↓	Bajo-S
B ↓ B B B	Bajo-S, Bajo-S, Bajo-S,Bajo-S
B ↓ B B B K	Bajo-S, Bajo-S, Bajo-S, Bajo-S, Medio
B*→ + B	Medio,Medio
B,K	Medio,Medio
→ + B	Alto
→ → B	Medio
→ → B B	Medio, Medio
↘ + B	Med.-S
↓ + B	Medio

↓ + B

↓ + B B	Medio, Medio
↓ + B B K	Medio, Medio, AT
↓ + B B ↑ B	Medio,Medio
↓ + B B ↑ B A A	Medio, Medio, Medio, Medio
↓ + B B ↑ B A K	Medio, Medio, Medio, Medio
↙ + B	Med.-S
← + B	Medio
← + ← + B	Medio
← + ← + BA	NB-Bajo-S.Alto
K	Alto
→ + K	Medio
→→K	Medio
↘ + K	Medio
↓ + K	Bajo-S
↙ + K	Bajo-S
←← + K	Medio
↖ + K o kB	Med.-S
↖ + K, (B) o kB (B)	Med.-S, Med.-S
↑ ↗K K	Med.-S,Med.-S
A+B	Medio, Medio
→ → A + B	Medio
↘ + A + B	Med.-S, Medio
↑ A + B	Med.-S
↑ [A+B]	NB-Med.-S
B+K	Medio
B+K B	Medio, Medio
← + ← + B+K	Med.-S
TA A	Medio
TA ↘ + B	Medio
TA ↘ + B B	Medio, Medio
TA K	Bajo-S
LEV. A	Medio
LEV. [A]	Medio
LEV. B	Med.-S
LEV. K	Medio,Med.-S
DE A	Alto
DE [B]	Medio
DE K	Alto
DE TA A	Bajo-S
DE TA B	Medio
DE TA K	Bajo-S
Salto + A	Alto
Salto + B	Medio
[G] ↗K	Medio
DC A	Bajo-S
DC B	Med.-S
DC K	Medio

3 ANGEL STEP

↓ ↘ → [↑ ↓]	Angel Step
↓ ↘ + A	Medio
↓ ↘ + A B	Medio, Medio
↓ ↘ + B	Medio
↓ ↘ + K	Medio
↓ ↘ → ↑ ↓ Neutral B	Medio
↓ ↘ → ↑ ↓ Neutral B A A	Medio, Medio, Medio
↓ ↘ → ↑ ↓ Neutral B A K	Medio, Medio, Medio
↓ ↘ → ↑ ↓ KK	Med.S,Med.S

4. ANGEL TWIRL

↓ ↙ ←	Angelic Twirl
↓ ↙ ← G	-
↓ ↙ ← + ← + B	Med.-S
↓ ↙ ← Neutral B	Med.-S

5. "8-WAY-RUN"

↘ → ↗ A	Medio
↓ +A A	Alto, Alto
↑ A A	Alto, Medio
↙ ↖ A K	Medio, Bajo-S
← + A	Alto
← + [A]	Alto
← + A A	Alto, Bajo-S
← + [A] A	Alto, Bajo-S
← + A B	Alto, Medio
← + [A] B	Alto, Medio
→ + B B	Medio
↘ ↗B	Medio
↓ ↑B	Medio
↓ ↑ [B]	Medio
↙ ↖B	Bajo-S
← + B	Medio
→ + K	Bajo-S
↘ ↗ K K	Bajo-S,Alto
↘ ↗ K*K	Bajo-S, Medio
↓ ↑ K K	Bajo-S, Medio
↙ ← ↖ + K	Medio
→ A+B	Med.-S, Medio
→ B+K	Med.-S
K B (B)	Med.-S,Med.-S

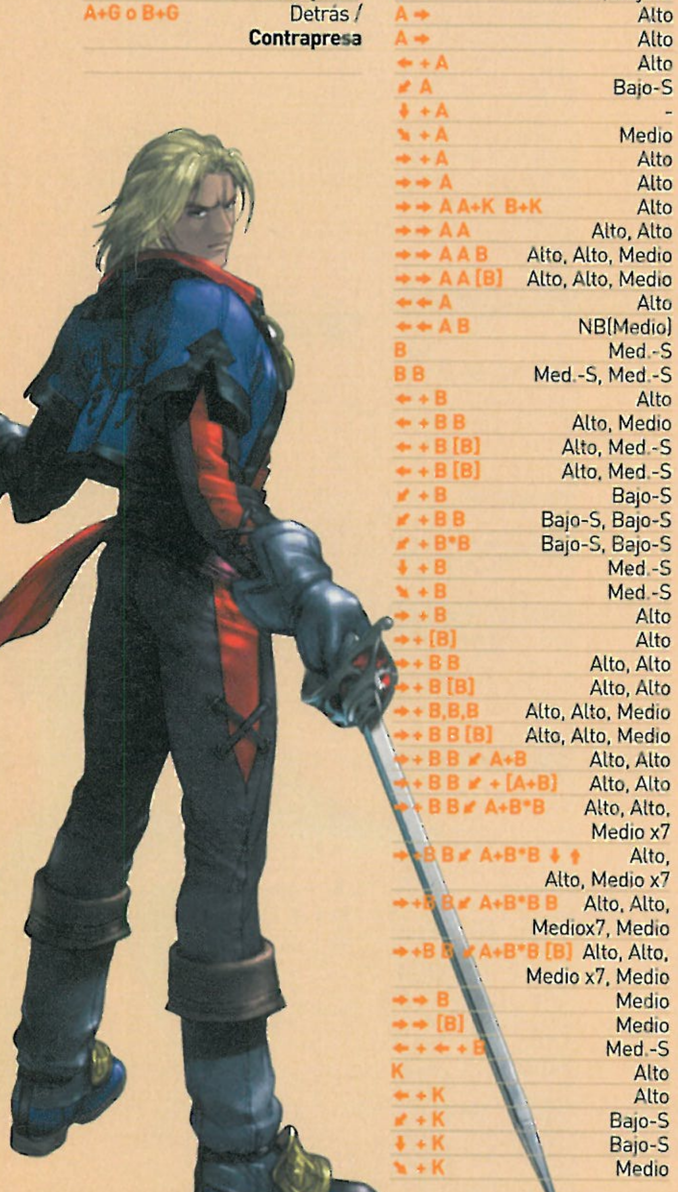
6. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS B	Medio,Medio
MS K	Med.-S
MS K,K	Med.-S, Med.-S
MS A+B	Med.-S

RAPHAEL SOREL

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 32 años
- **ARMA:** Rapier (Flambert)
- **DISCIPLINA:** La Rapier de Sorel
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Rouen / 27 Noviembre
- **FAMILIA:** Sin lazos familiares
- **ESTATURA:** 1,55 m
- **PESO:** 60 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** A



1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Izquierda / **Contrapresa**
A+G o B+G	Derecha / **Contrapresa**
A+G o B+G	Detrás / **Contrapresa**

2. BÁSICOS

A	Alto
A A	Alto, Alto
A B	Alto, Alto
A [B]	Alto, Alto
A ↓ + A	Alto, Bajo-S
A →	Alto
A →	Alto
← + A	Alto
↙ A	Bajo-S
↓ + A	-
↘ + A	Medio
→ + A	Alto
→ → A	Alto
→ → A A+K B+K	Alto
→ → A A	Alto, Alto
→ → A A B	Alto, Alto, Medio
→ → A A [B]	Alto, Alto, Medio
← ← A	Alto
← ← A B	NB(Medio)
B	Med.-S
B B	Med.-S, Med.-S
← + B	Alto
← + B B	Alto, Medio
← + B [B]	Alto, Med.-S
← + B [B]	Alto, Med.-S
↙ + B	Bajo-S
↙ + B B	Bajo-S, Bajo-S
↙ + B*B	Bajo-S, Bajo-S
↓ + B	Med.-S
↘ + B	Med.-S
→ + B	Alto
→ + [B]	Alto
→ + B B	Alto, Alto
→ + B [B]	Alto, Alto
→ + B,B,B	Alto, Alto, Medio
→ + B B [B]	Alto, Alto, Medio
→ + B B ↙ A+B	Alto, Alto
→ + B B ↙ + [A+B]	Alto, Alto
→ + B B ↙ A+B*B	Alto, Alto, Medio x7
→ + B B ↙ A+B*B ↓ ↑	Alto, Alto, Medio x7
→ + B B ↙ A+B*B B	Alto, Alto, Mediox7, Medio
→ + B B ↙ A+B*B [B]	Alto, Alto, Medio x7, Medio
→ → B	Medio
→ → [B]	Medio
← + ← + B	Med.-S
K	Alto
← + K	Alto
↙ + K	Bajo-S
↓ + K	Bajo-S
↘ + K	Medio
→ + K	Alto
→ → K	Medio
← ← + K	Alto
← ← + K ↓ ↙ ←	Alto
A+B	Med.-SMed.-S
[A+B]	Med.-SMed.-S
A+B A	Med.-SMed.-S, Bajo-S
[A+B] A	Med.-SMed.-S,Bajo-S
A+B A+K B+K	Med.-SMed.-S
[A+B] A+K B+K	Med.-SMed.-S
← + A + B	Med.-SMed.-S
↘ + A + B	Bajo-S
→ → A + B	Med.-S
↗ + A + B	AltoMedio
↗ + [A+B]	AltoMedio
↙ A+B	-
↙ + [A+B]	-
↙ A+B*B	Medio x7
↙ A+B*B ↓ ↑	Medio x7
↙ A+B*B B	Medio x7, Medio
↙ A+B*B [B]	Medio x7,Medio
TA A	-
TA ↘ +A	Alto
TA ↘ +A,A	Alto, Alto
TA ↘ +A,A,B	Alto, Alto, Bajo-S
TA ↘ +A A [B]	Alto, Alto, Bajo-S
TA B	Med.-S
TA ↘ + B	Bajo-S
TA ↘ [B]	Bajo-S
TA K	Bajo-S
LEV. A	Alto
LEV. B	Med.-S
LEV. K	Medio
LEV. A+B	Alto
LEV. [A+B]	Alto
DE A	Alto
DE B	Medio
DE K	Alto
DE ↓ +A	-
DE ↓ + B	Med.-S
DE ↓ + K	Bajo-S
Salto + A	Alto
Salto + B	Med.-S
Salto + K	Medio
DC A	Bajo-S
DC B	Med.-S
DC K	Medio
LEV. K	Alto

3. ADVANCE STEP

↓ ↘ →	Advance Step
↓ ↘ →+A	-
↓ ↘ →+A B	Medio
↓ ↘ →+A,[B]	Medio,Medio
↓ ↘ →+B	Medio,Medio
↓ ↘ →+ K	Medio
↓ ↘ →+A+B	Medio
↓ ↘ →+A+B	Med.-S

4. RETREAT STEP

↓ ↙ ←	Retreat Step
↓ ↙ ←+ A	Bajo-S
↓ ↙ ←+ B	Medio
↓ ↙ ←[B]	Medio
↓ ↙ ←+ K	Medio
↓ ↙ ← ↓ ↘ →	-
↓ ↙ ←	Bajo-S
↓ ↙ ← + A	Medio

5. SPIRAL (AUTO-EVASION)

B+K	Spiral
Spiral + A	-
Spiral + [A]	Medio, Medio
Spiral + B	Medio
Spiral + [B]	Medio
Spiral + K	Medio
Spiral (Alta) + A	Medio
Spiral (Alta) + B	Medio
Spiral (Alta) + [B]	Medio
Spiral (Alta) + K	Medio
Spiral + ↓ ↘ →	Medio
Spiral + ↓ ↙ ←	-

6. CIRCULAR (AUTO-EVASIÓN)

A+K	Circular
A+K,A+K	-
Spiral +A	Medio, Medio
Spiral +[A]	Medio
Spiral +B	Medio
Spiral +[B]	Medio
Spiral +K	Medio
Spiral (Baja) + A	Medio
Spiral (Baja) + A B	Medio, Medio
Spiral (Baja) + A [B]	Medio, Medio
Spiral (Baja) + B	Medio
Spiral (Baja) + [B]	Medio
Spiral (Baja) + K	Medio
Spiral + ↓ ↘ →	-
Spiral + ↓ ↙ ←	-

7. PREPARACIÓN I

Preparación Neutral	Preparación
Preparación A	Bajo-S
Preparación → +A	Medio
Preparación → +A B	Medio, Medio
Preparación B	Medio
Preparación [B]	Medio
Preparación ↓ + B	Bajo-S

8. PREPARACIÓN II

Preparación I 5	Preparación II
Preparación I A	-
Preparación I [A]	-
Preparación I → +A	Medio
Preparación I → +A B	Medio, Medio
Preparación I ← + A	Alto
Preparación I B	Medio
Preparación I [B]	Medio
Preparación I K	Medio
Preparación I ↓ ↑	-

9. PREPARACIÓN III

Preparación II Neutral	Preparación III
Preparación II A	-
Preparación II [A]	-
Preparación II → +A	Alto
Preparación II → + [A]	Alto
Preparación II B	Medio
Preparación II K	Alto
Preparación II K ↓ ↙ ←	Alto
Preparación II ↓ ↑	-

10. PREPARACIÓN IV

Preparación V Neutral	Preparación IV
Preparación V Neutral	Alto
Preparación V [Atrás]	Medio
Preparación V A	Alto
Preparación V [A]	Alto
Preparación V → +A	Medio
Preparación V → +A	-
Preparación V B	Alto
Preparación V [B]	
Preparación V K	

11. "8-WAY-RUN"

→ +A	Alto
→ +A A+K B+K	Alto
→ +A,A	Alto, Alto
→ +A A B	Alto, Alto, Medio
→ +A A [B]	Alto, Alto, Medio
→ +B	Medio
→ +[B]	Medio
→ + K	Bajo-S
→ +A+B	Med.-S
Cualquier Dirección +B+K	-
Cualquier Dirección +A+K	-
↘ ↗ + A	Alto
↘ ↗ + A A	Alto, Alto
↘ ↗ + A B	Alto, Bajo-S
↘ ↗ + A [B]	Alto, Bajo-S
↘ B	Medio
↘ ↗ + [B]	Medio
↘ ↗ K	Medio
↘ ↗ + A+B	AltoMedio
↘ ↗ + [A+B]	AltoMedio
↓ ↑ A	Medio
↓ ↑ A A	Medio,l
↓ ↑ A B	Medio, Medio
↓ ↑ A [B]	Medio, Medio
↓ ↑ A A+K B+K	Medio
↓ + B	Bajo-S
↑ + B	Bajo-S
↑ + B B+K	Bajo-S
↓ ↑ K	Alto
↓ ↑ A+B	Med.-SMed.-S
↓ ↑ [A+B]	Med.-SMed.-S
↓ ↑ A+B A	Med.-SMed.-S, Bajo-S
↓ ↑ [A+B] A	Med.-SMed.-S, Bajo-S
↓ ↑ A+B A+K B+K	Med.-SMed.-S
↓ ↑ [A+B] A+K B+K	Med.-SMed.-S
↙ ↖ A	Bajo-S
↙ ↖ B	Medio
↙ ↖ B A	Medio, Alto
↙ ↖ B A B	Medio, Alto, Medio
↙ ← ↖ K	Alto
↙ ← ↖ K ↓ ↙ ←	Alto
↙ ↖ A+B	-
↙ ↖ [A+B]	-
↙ ↖ A +B*B	Medio x 7
↙ ↖ A+B*B ↓ ↑	Medio x 7
↙ ↖ A+B*B B	Medio x 7, Medio
↙ ↖ A+B*B [B]	Medio x 7, Medio
← + A	Alto
← + B	Med.-S
← AB	NB(Medio)
← + A+B	Med.-SMed.-S

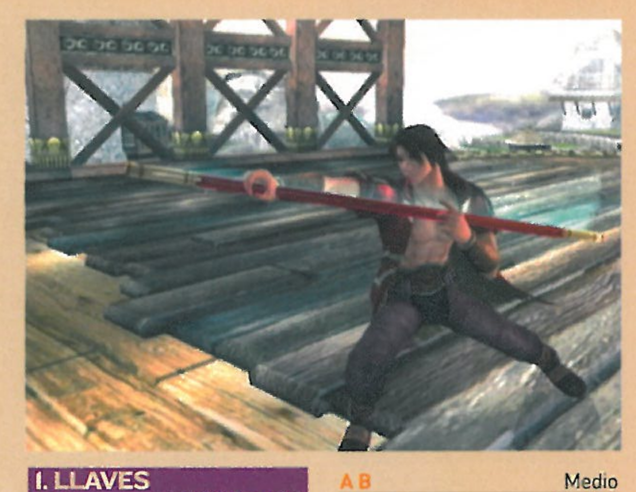
12. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS B	Med.-S
MS K	Medio

KILIK

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 23 años.
- **ARMA:** Vara (Kali-Yuga, Dvapara-Yuga)
- **DISCIPLINA:** Ling Sheng Su
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Desconocida / 9 Febrero
- **FAMILIA:** Maestro Edgemaster
- **ESTATURA:** 1,70 m
- **PESO:** 64 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** A



1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**
↓ ↘ + A+G ←→ + A ← ↙ ↓ ↘ + B	De Frente / **A A B**
↓ ↘ + B+G ←→ + A+B	De Frente / **B B**

2. BÁSICOS

A	Alto
A A	Alto, Alto
A A ↓ ↑	Alto, Alto
A A B	Alto, Alto, Med.-S
→ + A	Alto
→ + A A A	Alto, Alto, Alto
→ + A A B	Alto, Alto, Medio
→ + A A B ↑ (AB)	Alto, Alto, Alto
→ + A A B ↓	Alto, Alto, Bajo-S
→ + A A B+K	Alto, Alto, Med.-S, Med.-S
→ → A	Alto, Alto
↘ + A	Medio-
↘ + A B	Medio, Medio
↘ + A B+K	Medio, Medio
↓ + A	Bajo
↙ + A	Bajo
← + A	Alto
← ← + A	Medio
← ← + A A	Medio, Bajo
A A B	Alto, Alto, Medio
A B	Medio
B	Med.-S
B A	Med.-S,Alto
B ↓ + A	Med.-S,Bajo
B B	Med.-S,Med.-S
B B ↓ ↑	Med.-S,Med.-S
→ + B	Medio
→ + B ↓ (A B)	Alto
→ + B ↑	Bajo-S
→ → B	Med.-S
→ → [B]	Med.-S
↘ + B	Med.-S
↘ + B B	Med.-S,Medio
↓ + B	Med.-S
↙ + B	Medio
← + B	Medio
← + [B]	-
← + [B]*B	NB-Medio
←+ ←+ B	Bajo-S
↓ o ↑ Neutral B B B B	Medio, Medio, Medio, Medio
↓ o ↑, Neutral B B ←B	Medio, Medio, Medio
BK	Alto,Medio
K	Alto
→ + K	Medio
→ + KB	Medio, Alto
→ → K	Medio,Med.-S
→ → K K,B	Medio, Med.-S, Medio, Med.-S
→ → K A+B+K	Medio,Med.-S
↘ + K	Medio
↓ + K	Bajo-S
↙ + K	Bajo-S
↙ + K B	Bajo-S, Medio
← + K	Medio
← + K*B	Medio,Medio
← ← + K	Med.-S
K B	Alto, Bajo
A+B	Medio, Medio, Medio, Medio, Medio
→ + A+B	Medio, Medio, Medio, Medio, Medio
↓ + A+B	Bajo-S, Bajo-S, Bajo-S, Bajo-S
↘ + A+B	Bajo-S
↙ + A+B	Bajo-S
← + A+B B B	Medio, Medio, Medio, Med.-S, Medio, Medio
↓ ↙ ← + A+B	NB-Med.-S
B+K	Medio
→ + B+K	Med.-S,Med.-S
↙ ↓ ↘ + B+K (↓ ↑)	Bajo
← + B + K	Bajo
A+K	Medio, Medio
→ + A+K	Alto , Alto, Alto, Alto, Alto, Alto
↙ o ↘ + A + K	Bajo-S
↓ + A + K	Bajo
← + A + K	Bajo, Bajo-S
K+G (A B)	Alto
Mantener la posición de tumbado, y a continuación:	
A+B	Med.-S
A+B K	Bajo-S
A+K	Bajo-S
TA A	Bajo
TA B	Med.-S
TA ↘ + B	Medio
TA ↙ + B	Bajo-S
TA K	Bajo-S
TA A+B	Med.-S,Med.-S, Med.-S
LEV. A	Medio
LEV. B	Med.-S
LEV. K B	Medio, Med.-S
DE A	Alto
DE B	Medio
DE K	Alto
DE TA A	Bajo
DE TA B	Medio
DE TA K	Bajo-S
Salto + A	Medio
Salto + ↑ B o [G] ↖ ↗ + B	Med.-S
Salto + ↖ ↗ + B	Med.-S
Salto + K	Medio
Salto + ↑ + K	Alto
Salto + ↖ ↗ K	Med.-S
DC A	Bajo
DC B	Med.-S
DC K	Bajo-S

3. MONUMENT STANCE

↓ ↘ →	Para iniciar "Monument Stance"
↓ ↘ → Neutral ↓ ↑	-
↓ ↘ + A	Bajo
↓ ↘ + B	Medio
↓ ↘ + K	Alto, Alto
↓ ↘ + A+B	Med.-S
↓ ↘ + A+B K	Bajo-S
↓ ↘ + B+K	Medio
↓ ↘ + A+K	Bajo

4. TRIBUTE STANCE

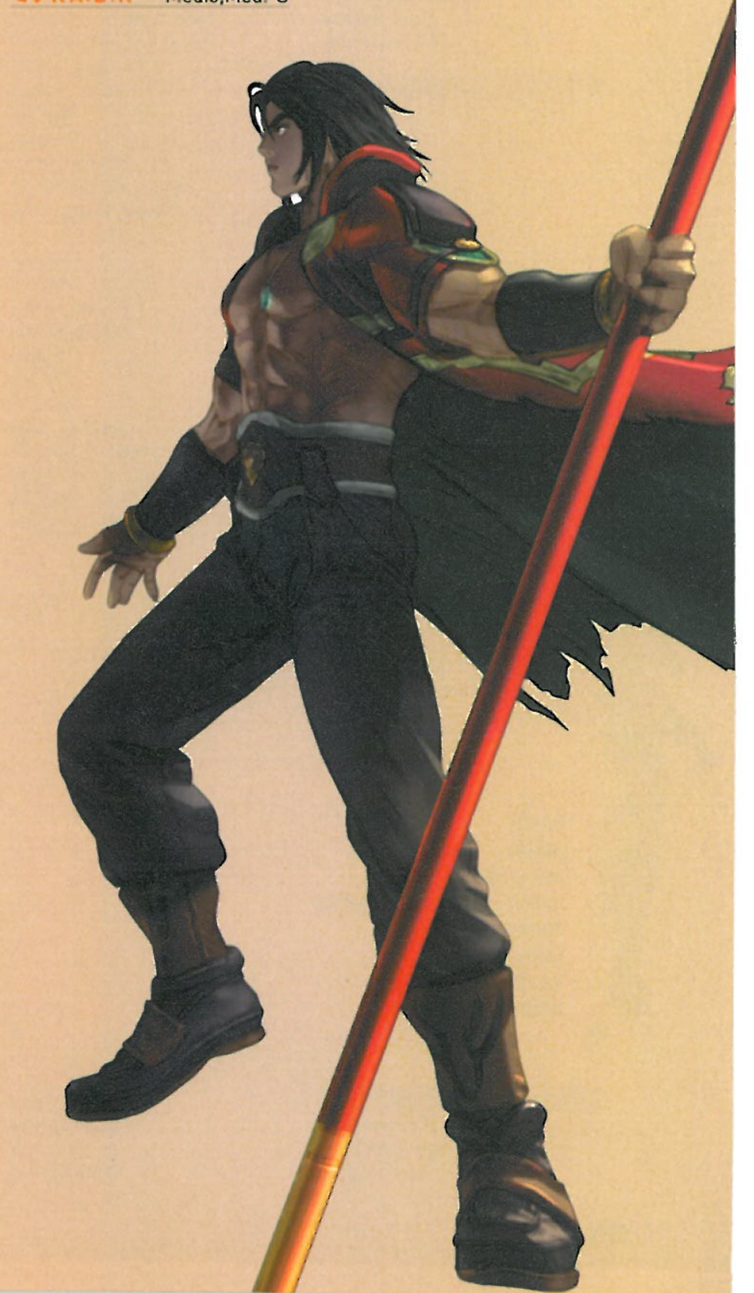
↓ ↙ ←	Para iniciar "Tribute Stance"
↓ ↙ ← Neutral ↓ ↑	-
↓ ↙ ← + A	Bajo-S
↓ ↙ ← + ←+ B	Medio
↓ ↙ Atrás + K	Medio

5. "8-WAY-RUN"

→ + A	Alto,Alto
↘ → ↗ + B	Med.-S
↘ → ↗ + [B]	Med.-S
→ + K	Bajo-S
↘ → ↗ + B+K	Med.-S, Med.-S
↘ ↗ A A	Medio, Medio
↘ ↗ K	Medio, Med.-S
↘ ↗ K A+B+K	Medio,Med.-S
↘ ↗ K K B	Medio, Med.-S, Medio, Med.-S
↓ ↑ A A	Medio,Bajo
↓ ↑ A A A	Medio, Bajo, Bajo-S
↓ ↑ A B	Medio, Medio
↓ ↑ B	Medio
↓ ↑ K	Bajo-S
↓ ↑ KA	Bajo-S,Alto
↙ ↓ ↖ 8B+K	Medio
↙ ↖ A	Bajo
↙ ↖ B	Medio
↙ ↖ [B]	Medio
↙ ← ↖ + K	Med.-S
← + A A	Medio,Bajo
←+ B	Bajo-S
← + B+K	Bajo

6. CON MURO

MS A	Bajo
MS B	Med.-S
MS K	Bajo-S



XIANGHUA

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 20 años.
- **ARMA:** Espada China
- **DISCIPLINA:** Ling-Sheng Su
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Imperio Ming / 2 abril
- **FAMILIA:** Fallecida
- **ESTATURA:** 1,52 m
- **PESO:** 46 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** B

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**
↓ ↙ + ← + B+G	De Frente / **B**

2. BÁSICOS

A	Alto
A A	Alto, Alto
A A ↓ ↑ (B)	Alto, Alto
A A B	Alto, Alto, Medio
A A ←B B	Alto, Alto, Medio, Medio, Medio
A A ←B B B	Alto, Alto, Medio, Medio, Alto
A B	Medio
A K	Medio, Med.-S
A K B	Medio, Med.-S, Bajo-S
AK ↓ ↑ B	Medio,Med.-S,Bajo-S
A K K	Medio, Med.-S, Med.-S
→ + A	Alto
↘ + A	Bajo
↘ +A*K	Bajo, Alto
↓ +A	Medio
←+ A	Medio
↙ + A	Bajo
→→ A	Alto
←← + A	Medio
← + ←+ [A]	Medio, Alto
B	Medio
B B	Medio, Medio
B A*A	Medio, Medio
B K	Med.-S, Med.-S
B K B	Med.-S,Med.-S,Med.-S
B K B B	Med.-S,Med.-S,Bajo-S
→+ B*A	Alto, Medio
→ + B*B	Alto, Bajo-S
↘ + B	Med.-S
↓ + B	Medio
←+ B	Medio, Medio
←+ B B	Medio, Medio, Medio
←+ B B B	Medio, Medio, Alto
→→B	Medio
→→B ←	Medio
→→B B	Medio, Medio
→→B B4	Medio, Medio
←+ ←+ B	Medio
←+ ←+ B ←	Medio
↙ + B	Med.-S
↙ + B*A	Med.-S, Bajo
↙ + B*A	Med.-S, Med.-S
K	Alto
K B	Med.-S
K B B	Med.-S, Medio
K B ↑ B	Med.-S, Medio
→ + K	Alto
↘ + K	Medio
↓ + K	Bajo-S
←+ K	Alto
↙ + K	Bajo-S
↙ + KA	Medio
↙ + KA A	Medio, Medio,Med.-S
↙ + KA A B	Medio, Medio, Med.-S, Bajo-S
↙ + KA A ↓ ↑ B	Medio, Medio, Med.-S, Bajo-S
↙ + KA A K	Medio, Medio, Med.-S, Med.-S
→→K	Med.-S
→→K B	Med.-S, Med.-S
→→K B ↓ ↑ (B)	Medio
←←+ K	Med.-S
Cerca del muro [K]	Med.-S
A+B	Medio, Med.-S
[A+B]	Medio, Med.-S
→ + A+B	Med.-S, Med.-S
→→A+B	Medio
↘ +A+B	Medio
↓ +A+B	Bajo
↙ + A+B	Medio
↙ + [A+B]	-
← + A+B	Medio, Medio
←← + A+B	Alto
Tumbada A+B	Bajo-S
B+K	Medio, Med.-S
→ + B+K	Med.-S
→+ B+K ↓ ↑ (B)	-
→→B+K	-
↘ + B+K	Medio
↓ + B+K	Medio
↙ + B+K	Medio
←+ B+K	NB-Medio
←+ ←+ B+K	-
A+K	-
A+K,B	Medio
[A+K]	-
[A+K] B	Medio
↓ +A+K	Bajo-S
↓ +A+K K	Bajo-S,Medio,Med.-S
↓ +A+K ↓ + K	Bajo-S, Bajo-S
TA A	Medio
TA B	Medio
TA B,A	Bajo-S
TA ↘ + B	Med.-S
TA ↘ + BB	Bajo-S
TA K	Bajo-S
TA A+B	Bajo-S, Alto
TA A+B,B	Bajo-S, Alto, Alto
TA A+B ↓ + B	Bajo-S, Alto, Bajo-S
LEV. A,A	Medio, Medio
LEV. B	Med.-S, Medio
LEV. B,A	Bajo-S
LEV. K	Med.-S
Cerca del Muro, LEV. [K]	Med.-S, Med.-S
LEV. A+B	Bajo-S,Alto
LEV. A+B,B	Bajo-S, Alto, Alto
LEV. A+B ↓ + B	Bajo-S, Alto, Bajo-S
DE A	Alto
DE B	Medio
DE K	Medio
DE TA A	Bajo
DE TA B	Medio
DE TA K	Bajo-S
Salto + A	Alto
Salto + B	Medio
Salto + K	Med.-S
Salto + K,B	Med.-S, Medio
Salto + K ↓ + B	Med.-S, Medio
DC A	Bajo
DC B	Medio, Medio
DC K	Bajo-S

3. "8-WAY-RUN"

→+ A	Alto
→+ B B	Medio, Medio
→+ B ←	Medio
→+ B B ←	Medio, Medio
→+ K	Bajo-S
→+ A+B	Medio
→+ B+K	-
Cualquier dirección + A+K	-
Cualquier dirección + A+K B	Medio
Cualquier dirección + [A+K]	-
Cualquier dirección + [A+K] B	Medio
↘ ↗ A	Medio
↘ ↗ B	Medio, Medio, Medio
↘ ↗ K	Alto
↘ ↗ K A	Alto, Alto
↘ ↗ K A B+K (B)	Alto, Alto
A+B	Alto
← B+K (B)	-
↓ ↑ A	Medio, Medio
↓ ↑ B	Medio
↓ ↑ K	Med.-S
↓ ↑ K K	Med.-S, Med
↓ ↑ K B	Med.-S, Medio
↓ ↑ K ↑ B	Med.-S, Medio
↙ ↖ A	Alto
↙ ← ↖ + B	Medio
↙ ← ↖ + B ←	-
↙ ↖ + K	Bajo-S
↙ ↖ + KA	Medio
↙ ↖ + KA A	Medio, Medio, Med.-S
↙ ↖ + KA A B	Medio, Medio, Med.-S, Bajo-S
↙ ↖ + KA A ↓ ↑ B	Medio, Medio, Med.-S, Bajo-S
↙ ↖ + KA A K	Medio, Medio, Med.-S, Med.-S
← + A	Medio
← + [A]	Medio, Alto
← + K	Med.-S
← + K K	Med.-S, Med
← + B+K	-

4. CON MURO

MS A	Bajo
MS B	Medio, Medio
MS K	Bajo

MAXI

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 28 años.
- **ARMA:** Nunchaku (Soryuju)
- **DISCIPLINA:** Shissen KarihDor.i
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Reino Ryukyu / 1 Mayo
- **FAMILIA:** Kyam (hermano)
- **ESTATURA:** 1,76 m
- **PESO:** 58 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** 0

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	De Espaldas
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha./ **Contrapresa**

2. BÁSICOS

A	Alto
A A	Alto, Alto
A A B	Alto,Alto,Medio x 4
A A K	Alto,Alto,Bajo-S
A A K K	Alto,Alto, Bajo-S,Medio
↙ + A	Bajo
↓ +A	Medio
↓ +AB	Medio
↘ → +A	Medio
←+ A	Alto
←+ A,B	Alto, Alto
←+ A B B	Alto, Alto
←+ A B[←]	Alto, Alto, Mediox4
← + A B A A*B	Alto, Medio, Medio, Medio
←+ A B A A*[B]	Alto, Medio, Medio, Medio
←←+ A	Bajo
→+ A	Alto
→→A	Medio, Med.-S
↓ ↘ + A	Bajo-S x 5
A K	Alto, Medio
A K ←	Medio
B	Medio
B ↓	Med.-S
↙+ B	Medio
↓ + B	Medio
↘ + B	Medio
←+ B	Medio
←+ B*B	Medio, Med.-S
←+ B*B K	Medio,Med.-S, Medio
←+ ←+ B	Med.-S
→+ B	Alto
→+ BB	Medio
→+ B[←]	Medio x 5
→+ BA A*B	Medio,Medio,Medio
→+ BA A*[B]	Medio, Medio, Medio
→→B	Medio
↓ ↘ + B	Medio, Medio, Medio
K	Alto
↙ + K	Bajo-S
↓ + K	Bajo
↓ + K,B	Bajo, Medio
↓ + K,K	Bajo, Bajo-S

↘ + K	Medio
←+ K	Alto
←←+ K	Alto
→+ K	Alto
→→K	Alto
→→K B	Alto, Medio
→→K K	Alto, Bajo-S
↓ ↘ + K	Medio, Medio, Medio, Medio
K B	Med.-S
K B A	Med.-S, Bajo
K B K	Med.-S, Medio
A+B	Medio, Med.-S
A+B[↓]	Medio
←+ A+B	Medio, Med.-S
←[A+B]	Medio, Med.-S
→+ A+B	Alto
B+K B B B A	Medio x 9
↓ + B+K B	Bajo-S, Bajo-S
↘+ B+K	Bajo-S
↘ + B+K B	Bajo-S
← + B+K	NB-Med.-S
→→B+K	Med.-S
A+K	-
←→A+K	-
↓ +A+K	-
↘ +A+K	Bajo-S, Alto
TA A	Medio
TA ↘ +A	Bajo-S
TA ↘ +A A	Bajo-S, Bajo-S
TA ↘ +A A A	Bajo-S, Bajo-S, Bajo-S
TA ↙ + A	Bajo
TA ↙ + A B	Bajo, Med.-S
TA B	Med.-S
TA K	Bajo-S
TA A+B	Medio
LEV. A	Medio
LEV. B	Medio
LEV. K	Medio
LEV. K,K	Medio,Alto
LEV. A+B	Medio
DE A	Alto
DE B	Medio
DE K	Alto
DE TA A	Bajo
DE TA B	Medio
DE TA K	Bajo-S
Salto + A	Alto
Salto + B	Medio
Salto + K	Medio
DC A	Bajo
DC B	Bajo-S
DC K	Medio

3. -DERECHA- OUTER STANCE (DOS)

Neutral	DOS
DOS A	-
DOS A,K	Alto
DOS B	Alto, Medio
DOS B,B	Medio
DOS B,B,K	Medio, Med.-S
DOS K	Medio, Med.-S, Alto
DOS K,A	Med.-S
DOS K,K	Med.-S, Bajo

4. -DETRÁS- LOWER STANCE (DLS)

Neutral	DLS
DLS A	Alto
DLS B	Medio
DLS K	Bajo
DLS K,K	Bajo,Alto

5. DERECHA- CROSS STANCE (RCS)

Neutral	RCS
RCS A	Medio, Med.-S
RCS B	Medio X 4
RCS K	Bajo-S
RCS K,K	Bajo-S, Medio

6. -IZQUIERDA- OUTER STANCE (IOS)

Neutral	IOS
IOS A	Bajo
IOS A,K	Bajo, Medio
IOS B	Med.-S
IOS B,K	Med.-S, Medio
IOS K	Bajo-S

7. -IZQUIERDA- INNER STANCE (INS)

Neutral	INS
INS A	Alto
INS A A	Alto
INS B	Medio
INS B,G	-
INS K	Medio
INS K*K	Medio, Alto

8. PURE SOUL LOOPS

Durante cualquier "STANCE"

PSL1: [→]	
PSL2: [←]	
PSL3: [A+K]	
PSL4: [A+K][↓ ↑]	

9. "8-WAY-RUN"

→+ A	Medio, Med.-S
→+ B	Medio
→+ K	Bajo-S
→+ A+B	Alto
↘→↗ + B+K	Med.-S
Cualquier dirección + A+K	Bajo-S x 5
↘ ↗A	Alto
↘ ↗B	Med.-S
↘ ↗B,G	-
↘ ↗K	Medio
↓ ↘ ↗ + A+B	Medio, Med.-S
↑ A	Medio
↓ ↑ B	Alto
↓ ↑ B[←]	Medio x 5
↓ ↑ B A A*B	Medio, Medio, Medio
↓ ↑ B A A*[B]	Medio, Medio, Medio
↑ +K	Bajo-S
↙ ↓ ↖ ↑ B+K	Medio, Medio, Medio, Medio
↓ +A	Medio
↓ + K	Bajo-S
↓ + K,K	Bajo-S, Medio
↙ ←↖ A	Bajo
↙ ↖B	Medio, Medio, Medio, Medio
↙ ←↖ + K	Alto
↙ ←↖ A+B	Medio, Med.-S
↙ ←↖ [A+B]	Medio, Med.-S
← + B	Med.-S
←+ B+K	NB-Med.-S

10. CON MURO

MS A	Bajo
MS B	Bajo-S
MS K,B	Alto, Medio
MS K,K	Alto, Bajo-S

NECRID

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** Desconocida
- **ARMA:** Enigma (Maleficus)
- **DISCIPLINA:** Autodidacta
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Desconocidos
- **FAMILIA:** No la recuerda
- **ESTATURA:** 1,96 m
- **PESO:** 108 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** Alterado por el vacío

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas /
B G B	En el aire / **-**

2. BÁSICOS

A	Alto
A A	Alto, Alto
A [A]	Alto, Alto
A B	Medio
A K	Medio, Med.-S
AKB	Medio, Med.-S, Med.-S
→+ A	Alto
→+ A A	Alto, Alto
→+ A A A	Alto, Alto, Bajo
→+ A B	Alto, Medio
→+ A [B]	Alto, Medio
→→A	Alto
↘+A	Medio
↘+A*K	Medio, Medio
←+ A	Alto
←+ A,B	Alto, Med.-S
←← + A	Alto, Alto
A G A o ↙ + A	Bajo
A G [A] o ↙ + [A]	Bajo-S
↓ +A	Bajo
↓ +A K	Bajo, Bajo
B	Medio
B B	Medio, Medio
B B B	Medio, Medio, Medio
B G B	Medio
B A	Bajo-S, Bajo
→+ B	Medio
→→B	Medio
→→[B]	Medio
↘ + B	Medio
↘+ B*B	Medio, Medio
←+ B	Medio
←+ ←+ B	Med.-S
←+ ←+ B A	Med.-S, Bajo
↙+ B	Medio
↙+ [B]	Medio
↓ + B	Med.-S
K	Alto
K →	Medio
K B	Med.-SMed.-S
→+ K	Alto
→→K	Medio, Med.-S
↘ + K	Medio
←+ K	Alto
←← + K	Med.-S
↙ ↓ + K	Bajo-S,
A+B	Med.-S
A+B G	-
→→A+B	Med.-S
↘ +A+B	Bajo-S,
↓ +A+B	Bajo-S,
↓ +A+B ↓ + A+B	Bajo-S, Bajo-S
↙ + A+B	Med.-S
B+K	NB (Med.-S)
B+K[→]	NB (Med.-S)
B+K[←]	NB (Med.-S)
↓ + B+K	Bajo-SS, Med.-SS, Med.-S
A+K	Medio, Medio
[A+K]	Medio, Medio

TA A	Medio
TA B	Med.-S
TA ↘ + B	Medio
TA ↘ + B B	Medio, Bajo-SS, Med.-SS, Med.-S
TA K	Bajo-S,
TA A+B	Medio
TA ↘ +A+B	H
TA ↘ [A+B]	NB(H)
LEV. A	Medio
LEV. A,A	Medio, Bajo
LEV. A A[↓]	Medio
LEV. B	Med.-S
LEV. K	Medio
LEV. K,K	Medio, H
DE A	Alto
DE B	Medio
DE K	Alto
DE ← + K	Alto
DE A+B	Medio
DE [A+B]	Medio
DE B+K	Med.-S
DE ↓ +A	Medio
DE ↓ + B	Med.-S
DE ↓ + K	Bajo-S,
Salto + A	Alto
Salto + B	Med.-S
Salto + K	H
DC A	Bajo
DC B	Medio
DC B,B	Medio, Medio
DC K	Bajo

3. DREAD CHARGE

↓ ↙ ←	DCH
DCH A	NB (Alto)
DCH ↓ +A	Bajo-S
DCH ↓ +A Neutral A	Bajo-S, Medio
DCH ↓ +A Neutral A A	Bajo-S, Medio, Bajo
DCH ↓ +A Neutral A A[↓]	Bajo-S, Medio
DCH ↓ +A ↓ +A	Bajo-S, Medio
DCH B	Medio
DCH ↓ ↑ B	Medio
DCH K	Bajo-S
DCH K K	Bajo-S, Medio
DCH K K K	Bajo-S, Medio, Alto

4. DOREKU (DOR)

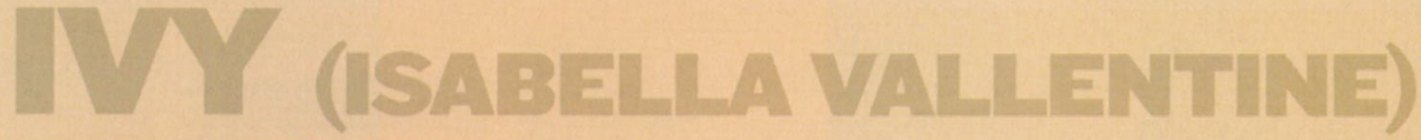
→+ B+K	Doreku
DOR. A	Bajo-S
DOR. B	Med.-S
DOR. K	Alto
DOR. ←+ K (Sobre el rival)	Alto

5. "8-WAY-RUN"

→+ A	-
→+ B	-
→+ B, B	
→[B]	NB(Alto)
→+ K	Bajo-S
Dir. A+B	Bajo-S, Medio
↘ ↗A	Bajo-S, Medio, Bajo
↘ ↗B	Bajo-S, Medio
↘ ↗B*A	Bajo-S, Medio
↘ ↗K	Medio
↓ ↑ A	Medio
↓ ↑ A B	Bajo-S
↓ ↑ B	Bajo-S, Medio
↓ ↑ [B]	Bajo-S, Medio, H
↓ ↑ K	-
↙ ↖A	Alto
↙ ↖A A	Alto, Alto
↙ ←↖ + B	NB (Alto)
↙ ←↖ + B,A	Bajo-S
↙ ↖ + K	Bajo-S, Medio
←+ A	Bajo-S, Medio, Bajo
←+ K	Bajo-S, Medio

6. CON MURO

MS A	Bajo
MS B	Medio
MS B B	Medio, Medio
MS K	Bajo



IVY (ISABELLA VALLENTINE)

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 38 años
- **ARMA:** Espada Serpiente (Ivy Blade)
- **DISCIPLINA:** Link
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Londres / 10 Diciembre
- **FAMILIA:** Cervantes
- **ESTATURA:** 1,55 m
- **PESO:** 59 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** O

LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**
↓ ↙ +A+B	De frente / **B**
↓ ↙ + A+K	De frente / **A**
B+K o → + B	En el Aire /-

2. BÁSICOS

A	Alto
A A	Alto, Alto
A [A]	Alto, Alto
A [A] Cualquier botón + Cualquier dirección +	Alto, Alto
↙ + A	Bajo-S
↙ + A A	Bajo-S, Bajo-S
↓ + A	Medio
↘ + A	Medio
← + A	Alto
→ + A	Medio
← ← + A	Alto
← + ← + [A]	Alto
→ → A	Alto
↓ ↙ ← + A	NB-Alto
B B	Medio, Medio
B [B]	Medio, Med.-S
B [B] Cualquier botón + Cualquier dirección	Medio, Med.-S
B → [B]	Medio, Alto
B → [B] K	Medio, Alto, Bajo
↙ + B	Bajo-S
↙ + [B]	Bajo-S
↓ + B	Med.-S
↘ + B	Medio
← + B	Alto
→ + B	Medio
→ [B]	Medio, Medio
→ [B] ↓ ↑	Medio, Medio
← + ← + B	Med.-S
← ← + [B]	Med.-S
→ → B	Medio
→ → [B]	Medio
↓ ↙ + ← + B	Med.-S, Med.-S
↓ ↙ ← + [B]	Med.-S, Med.-S
↓ ↘ + B (↓ ↑)	Med.-S
K	Alto
↙ + K	Medio
↙ + [K]	Medio
↓ + K	Bajo-S
↓ ↘ + K	Bajo
↘ + K	Medio
← + K	Alto
→ + K	Medio
← ← + K	Med.-S
→ → K	Alto
→ → K K	Alto, Alto
K ↓	Bajo-S
K ↓ K	Bajo-S, Bajo
A+B	-
↙ + A+B	Bajo-S
↓ +A+B	Med.-S
↘ +A+B	S Med.-S
↘ [A+B]	S Med.-S
←+A+B	Med.-S,Med.-S,Med.-S
←+A+B B	Med.-S, Med.-S, Medio x 5
←+ A+B [B]	Medio, Medio, NB-Mediox5
→ + A+B	Medio, Medio
→ → A+B,(4)	Medio
↗ A+B A	Medio, Bajo-S, Medio
← ← + A+B	Medio
←+ ←[A+B]	NB-Medio
B+K	-
↙ ↓ ↘ + B+K	S Med.-S
[B+K]	NB-Alto
← + [B+K]	NB-Med.-S
→ + B+K	Medio
→ [B+K]	Medio
↑ B+K o → + B8	Alto
↑ B+K K o→ + B8 K	Alto, Bajo
←+ ←+ B+K	Med.-S, S Med.-S
← ← + [B+K]	Med.-S, S Med.-S
↙ ↓ ↘ +A+K	Bajo-S
↓ ↙ ←	-
TA A	Medio
TA B	Med.-S
TA ↘ + B	Bajo
TA ↘ + [B]	Bajo-S
TA ↙ + B	Medio
TA K	Bajo-S
TA ↘ + K	Medio
TA ↘ +A+B	Bajo-S, S Med.-S
TA ↘ [A+B]	Bajo-S, S Med.-S
LEV. A	Medio
LEV. B	Medio
LEV. K	Medio
LEV. A+B A	Medio, Medio, Alto
LEV. B+K	Med.-S x 4
DE A	Alto
DE B	Medio
DE K	Alto
DE TA A	Bajo
DE TA B	Med.-S
DE TA K	Bajo-S
Salto + A	Medio
Salto + B	S Med.-S
Salto + K	Medio
DC A	Bajo-S
DC B	Medio
DC K	Alto

3. WHIP STANCE

↓ ↙ ← o ↓ ↘ →	Cambia Arma
B+K	Cambia Arma
A+K	Bajo
A+B	Alto

4. SPIRAL LUST STANCE (LÁTIGO EN EL SUELO)

Manteniendo Pulsados	-
Manteniendo al máximo	NB-Med.-S
Soltando botones	S Med.-S
Direccion	-

5. SPIRAL SERENADE STANCE

A	Alto
B	Med.-S
B,B	Med.-S, Med.-S
K	Alto
A+B o B+K	Alto Alto

6. SPIRAL TRIBUTE STANCE

A	Alto
↓ +A	Bajo-S
B	Med.-S
B:B:B	Med.-S, Med.-S, Med.-S
B:→ + B:←+B:→ + B:← + B	Med.-S x 5
K	Medio
K, K	Medio, Medio
A+B	Med.-S

7. SERPENTS EMBRACE STANCE

A A	Alto, Medio, Alto
↓ + A	Bajo
B	Med.-S, Med.-S, Med.-S
[B]	NB-Med.-S x 5
K	Medio
→ → K	Medio
A+B	NB-Medio
B+K	Med.-S
← + B+K	Med.-S
→ + B+K	Med.-S

8. "8-WAY-RUN"

→ + A	Alto
↘ ↗ A	Alto
↓ ↑ A	Medio
↙ ↖ A	Bajo-S
↙ ↖ A A	Bajo-S, Bajo-S
←+ A	Alto
←+ [A]	Alto
→+ B	Medio
→ [B]	Medio
↗ + B	Med.-S
↗ + [B]	Med.-S
↓ ↑ B	Med.-S
↓ ↑ [B]	Med.-S
↙ ↖ B	Bajo-S
↙ ↖ [B]	Bajo-S
→+ K	Bajo-S
→+ K K	Bajo-S, Bajo
↘ ↗ K	Medio
↓ ↑ K	Bajo-S
↙ ↖ + K	Medio
←+ K	Med.-S
Cualquier botón + A+B	-
→+ B+K	Medio
→ [B+K]	Medio
← + B+K	Med.-S, SMed.-S
←+ [B+K]	Med.-S, SMed.-S

9. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS B	Medio
MS K	Alto

CERVANTES

Personaje Secreto

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 48 años
- **ARMA:** Soul Edge y Espada Pistola (Sould Edge y Nirvana)
- **DISCIPLINA:** Recuerdos de la Soul Blade
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Valencia / 1 enero
- **FAMILIA:** Padre muerto en combate, madre fallecida
- **ESTATURA:** 1,55 m
- **PESO:** 81 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** Ninguno

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**
B ↓	En el Aire / -

2. BÁSICOS

A	Alto
A,A	Alto, Alto
A ←	Alto
A ←B	Medio
A ←B B	Medio, Medio
A B	Alto, Med.-S
↙ + A	Bajo-S
↙ + A B	Medio
↙ + AB	Medio
↙ + A[B]	NB-Medio
↓ +A	Medio
↘ +A	Medio, Medio
↘ +AB	Bajo, Med.-S
↘ +A[B]	Bajo, Med.-S
← + A	Medio
← + AA	Medio, Alto
→ + A	Alto
← ← + A	Alto, Medio
→ → A	Alto
A G A	Alto
B	Medio
B*B A	Medio, Medio, Bajo-S
B G B A	Medio, Bajo-S
B*B B	Medio, Medio, Med.-S
B G B B	Medio, Med.-S
B B ←B	Medio, Medio, Med.-S
B G B ←B	Medio, Med.-S
B ↓	Medio
↙ + B	Med.-S
↓ + B	Med.-S
↘ + B	Med.-S
← + B,K	Medio, Alto
→ + B,B	Medio, Medio
←+ ←+ B	Medio
→ → B	Medio
K	Alto
K →	Alto
K G K o → → KB	Medio
↙ + K	Bajo-S
↓ + K	Bajo-S
↘ + K	Medio
↘ + K K	Medio, Medio
←+ K,K	Alto, Medio
→+ K	Medio
← ← + K	Med.-S
→ → K	Medio
A+B A	Medio, Medio, Bajo-S
A+B B	Medio, Medio, Medio, Med.-S
↙ + A +B	NB-Med.-S
↓ + A + B	Med.-S
↘ + A + B	Medio
← ← + A+B	Medio
← ← [A+B]	NB-Medio
←+ A+B	Med.-S
→ → A+B	Medio, Alto
→ + A+B B	Medio, Med.-S
↖ ↑ A+B	Medio
↗ + A+B	Med.-S

↗ + [A+B] (Sobre el rival)	Med.
CE: ↑ A+B B	Medio, Medio
B+K	-
↙ + B+K	Med.-S
↙ + B+K	Medio
↙ + [B+K]	Medio
↓ + B + K	Med.-S
↓ [B+K]	Med.-S
← + B+K	Med.-S
→ + B+K	Medio, Medio
A+K	-
TA A	Medio
TA B	Med.-S
TA K	Bajo-S
TA A+B	Medio x 7
LEV. A,B	Medio, Med.-S
LEV. A,[B]	Medio, Med.-S
LEV. B	Med.-S
LEV. K	Medio
DE A	Alto
DE B	Medio
DE K	Alto
DE A+B	Medio
DE TA A	Bajo-S
DE TA B	Med.-S
DE TA K	Bajo-S
Salto + A	Alto
Salto + B	Med.-S
Salto + K	Medio
DC A	Bajo
DC B	Med.-S
DC K	Medio

3. DREAD CHARGE

↓ ↙ Atrás	-
DC A	NB-Alto
DC ↓ +A ↓ +A	Bajo-S, Bajo-S
DC ↓ +A A B	Bajo-S, Medio, Med.-S
DC ↓ +A A [B]	Bajo-S, Medio, Med.-S
DC B	Medio
DC ↓ ↑ B	Medio
DC K	Bajo-S
DC →,B+K	Med.-S
DC B+K	
DC B+K, K	-
DC A+K	-
DC A+K, K	

4. "8-WAY-RUN"

→ + A	Alto
→ + B	Medio
→ + K	Bajo-S
↓ 6 ↑ A+B	Med.-S, Alto
Pulsando cualquier dirección: B+K	-
Pulsando cualquier dirección: A+K	-
↘ ↗ A	Alto
↘ ↗ B	Med.-S
↘ ↗ K	Medio
↘ ↗ A+B	Med.-S
↘ ↗ [A+B] (Saltando sobre el rival)	Medio
↓ ↑ A,A	Bajo, Bajo
↓ ↑ A,B	Bajo,Medio
↓ ↑ B	Medio, Medio, Medio
↓ ↑ K	Medio
↙ ← ↖ A	Alto, Medio
↙ ↖ B	Med.-S
↙ ↖ + K	Bajo-S
↙ ↖ A+B	-
← + B	Medio
← + K	Med.-S
← + A+B	Medio
← [A+B]	NB-Medio

5. CON MURO

MS A	Bajo
MS B	Med.-S
MS K	Medio

NIGHTMARE

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** Desconocida
- **ARMA:** Soul Edge Zweihander
- **DISCIPLINA:** Autodidacta
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Desconocida
- **FAMILIA:** Fallecida
- **ESTATURA:** 1,70 m
- **PESO:** 96 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** 0

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**
TA A+G o TA B+G	De Frente/

2. BÁSICOS

A	Alto
[A]	Alto
A A	Alto, Alto
A A*B	Alto, Alto, Med.-S
A A*[B]	Alto, Alto, Med.-S
A G A	Alto
A G [A]	Alto, Bajo-S
A ↓ +A A	Alto, Bajo-S, Bajo-S
A ↓ +A A ←	Alto, Bajo-S
→ + A	Alto
[A]	Alto
→ → A	Alto
↘ +A	Alto
↓ +A	Bajo
↙ + A	Bajo-S
← + A	Alto
← + [A]	Alto, Bajo-S
B	Med.-S
[B]	Med.-S
B ↖	-
B B	Med.-S, Med.-S
B G B	Med.-S
B G [B]	Med.-S
B G B B	Med.-S, S Med.-S
B G B [B]	Med.-S, S Med.-S
B G B K	Med.-S, Medio
B →	Medio
B ←	Med.-S
B ↓ +A	Med.-S, Bajo-S
B ↓ +A ←	Med.-S
→ + B	Medio
→ → B	Med.-S
↘ + B	Med.-S
↘ + [B]	Med.-S
↓ + B	Med.-S
↓ + [B]	Med.-S
↙ + B	Medio
← + B	Med.-S
← + [B]	Med.-S
← + ← + B	Med.-S
← ← + [B]	Med.-S
← + ← + B B	Med.-S, S Med.-S
← + ← + B [B]	Med.-S, S Med.-S
↓ ↘ + B	NB-Med.-S
K	Alto
→ + K	Alto
→ → K	Medio
→ → [K] (↓)	Medio
→ → K B	Medio, Med.-S
→ → K [B]	Medio, Med.-S
→ → K K	Medio, Alto
↘ + K K	Medio, Bajo-S
↘ + K K B	Medio, Bajo-S, Medio
↙ ↓ + K	Bajo-S
← + K K	Medio, Medio
← + K [K]	Medio, Medio
← + K ↓ [K]	Medio, Medio
← ← + K	Medio
← ← + K,A	Medio, Alto
← ← + K ↓ ↑ A	Medio, Medio
↓ ↘ + K K K K K	Bajo-S x 5
↓ ↘ → [K]	NB-Bajo-S
→ → kB	Alto
A+B	Med.-S, Med.-S, Med.-S
A+B,A	Med.-S, Med.-S, Bajo-S
↘ +A+B	Bajo-S
↓ +A+B	Med.-S
A+K [A]	Alto, Alto
A+K A A*B	Alto,Alto,Alto,Med.-S
A+K A A*[B]	Alto, Alto, Alto, Med.-S
A+K A ↓ +A A	Alto, Alto, Bajo-S, Bajo-S
A+K K	Alto,Medio
B+K	-
↘ ↗ B+K	-
↓ + B+K	-
← + B+K	-
→ → B+K	-
↑ B+K	-
TA A	Bajo
TA B	Med.-S
TA [B]	Med.-S
TA K	Bajo-S
LEV. A	Medio
LEV. [A]	Medio
LEV. A A	Medio
LEV. A A[↓]	Medio,Bajo
LEV. B	Medio
LEV. [B]	Medio
LEV. K	Medio,Medio
DE A	Alto
DE B	Medio
DE K	Alto
DE TA A	Medio
DE TA B	Med.-S
DE TA K	Bajo-S
Salto + A	Alto
Salto + B	Med.-S
Salto + K	Medio
DC A	Bajo-S
DC B	Medio
DC [B]	Medio
DC K	Bajo

3. NIGHT BACK STANCE

A	Alto,Medio
[A]	Alto
↓ +A	Bajo-S
↓ [A]	Bajo-S
B A	Bajo-S
B [A]	Bajo-S
B	Med.-S
K	Medio
K K	Medio,Alto
[Del.]	-
Corriendo A A	Alto,Alto
Corriendo [A]	Alto
Corriendo B	Med.-S
↓ + B+K	-
← + B+K	-
↑ +K	-

4. NIGHT SIDE STANCE -DERECHA-

A A	Bajo-S, Alto
A ↓ +A	Bajo-S, Bajo-S
B	Med.-S
[B]	Med.-S
B A	Medio
K	Alto
K B	Alto, Alto
A+B	Medio
[A+B]	Medio
B+K	-
↓ + B+K	-
← + B+K	-

5. NIGHT SIDE STANCE -IZQUIERDA-

A A	Bajo-S, Alto
A ↓ +A	Bajo-S, Bajo-S
B	Med.-S
[B]	Med.-S
B A	Alto
K	Alto
A+B	Medio
[A+B]	Medio
B+K	-
← + B+K	-
↑ B+K	-

6. NIGHT LOWER STANCE

A	Bajo
[A]	Bajo
B	Medio
→ + B	Medio, Medio, Medio
K	Medio
[K]	Medio
A+B	Med.-S
B+K	-
↓ + B+K	-
↑ B+K	-

7. "8-WAY-RUN"

→ + A	Alto
→ + B	Med.-S
→ + K	Bajo-S
→ + KB	Alto
A+K	Bajo-S
↘ ↗ A	Medio
↘ ↗ B	Med.-S
↘ ↗ [B]	Med.-S
↘ ↗ [K]	Medio
↘ ↗ K,B	Medio, Med.-S
↘ ↗ K,[B]	Medio, Med.-S
↘ ↗ → K K	Medio, Alto
→ + B+K	-
↘ ↗ → B+K	-
↑ A	Alto
↑ A, A	Alto, Alto
↑ [A]	Alto
↑ A,[A]	Alto, Alto
↑ A A B	Alto, Alto, Med.-S
↑ A A [B]	Alto, Alto, Med.-S
↑ A A → B	Alto, Alto, Medio
↓ ↑ [B]	Med.-S
↓ ↑ B B B	Med.-S, Med.-S, Bajo-S
↓ ↑ B B [B]	Med.-S,Med.-S,Bajo-S
↓ ↑ B g[B]	Med.-S, Bajo-S
↓ ↑ B gB B	Med.-S, Bajo-S
↓ ↑ B gB [B]	Med.-S, Bajo-S
↓ ↑ BB K	Med.-S,Med.-S,Medio
↓ ↑ B gB K	Medio, Medio
↓ ↑ B →	Medio
↓ ↑ B ←	Med.-S
↓ ↑ B ↓ +A	Med.-S, Bajo-S
↓ ↑ B ↓ +A, ←	Med.-S
↓ ↑ K [A]	Alto, Alto
↓ ↑ K A A*B	Alto, Alto, Alto, Med.-S
↓ ↑ K A A*[B]	Alto, Alto, Alto, Med.-S
↓ ↑ K A ↓ +A A	Alto, Alto, Bajo-S, Bajo-S
↓ +A	Alto
↓ [A]	Alto
↓ +A*[A]	Alto, Alto
↓ +A*A B	Alto, Alto, Med.-S
↓ +A*A [B]	Alto, Alto, Med.-S
↓ +A*A → B	Alto, Alto, Medio
↑ B+K	Medio
↓ + B+K	Medio
↙ ← ↖ A	Alto
↙ ← ↖ [A]	Alto
↙ ↖ B	Bajo-S
↙ ↖ + K	Medio
← + [B]	Med.-S
← + B B	Med.-S, Med.-S
← + B [B]	Med.-S, Med.-S
← + K	Medio
← + K K	Medio, Medio
← + K A	Medio, Alto
← + K ↓ ↑ A	Medio, Medio

8. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS [B]	Med.-S
MS B,B	Med.-S, Med.-S
MS B,[B]	Med.-S, Med.-S
MS K	Bajo

YOSHIMITSU

Personaje Secreto

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** Desconocida
- **ARMA:** Katana (Yoshimitsu)
- **DISCIPLINA:** Manji Ninjutsu
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Monte Fuji / desconocida
- **FAMILIA:** Desconocida
- **ESTATURA:** 1,73 m
- **PESO:** 58 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** 0

1. LLAVES

A A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**
→ → A+G	De Frente / **A**
↓ ↙ ←+ A+B	De Frente / **A**
→ + K+G	De Frente / **A**

2. BÁSICOS

A	Alto
A A	Alto, Alto
↙ + A A A A A	Medio x 5
↓ +A	Medio
↘ +A*B	Medio, Medio
←+ A A A A A	Alto, Alto, Alto, Alto, Alto
← ← + A	Medio
→+ A	Alto
→ → A	Medio
↓ ↙ ← + A	Bajo-S
B	Medio
B B	Medio, Med.-S
B A	Medio
↙ + B	Med.-S
↙+ [B]	NB-Med.-S
↓ + B	Med.-S
↓ + BA	Medio
↘+ B	Medio
←+ B	Medio
→ + B	Medio
→+ B ↓	Bajo-S
→+ B ↑	Alto
→ → B	Medio
→ → B*B+K	Med.-S, Medio
→ → B*[B+K]	Med.-S, Medio
→ → B*B+K A+B	Med.-S, Medio, H
→ → B*B+K A+B K	Med.-S, Medio, H, Medio
→ → B*B+K → A+B	Med.-S, Medio, H, NB-Med.-S
←+ ←+ B	NB-Medio
←+ ←+ B*A	Medio x 7
←+ ←+ B*B	Alto
↓ ↘ + B	NB-MedioMed.-S
K	Alto
K K K	Alto, Alto, Alto
↙ + K	Medio
↓ + K	Bajo-S
↙+ K	Medio
←+ K,B	Medio, Med.-S
←+ K,[B]	Medio, NB-Med.-S
→+ K	Alto
→+ K,K	Alto, Medio
→+ K ↓ + K	Alto, Bajo
→ → K	Medio
A+B	-
↓ +A+B	Med.-S
↓ +A+B B	Med.-S, Med.-S
↓ +A+B A	Med.-S
↓ [A+B]	Med.-S
↓ [A+B] B	Med.-S, Med.-S
↓ [A+B] A	Medio
→+ A+B	Alto
[A+B]	Alto
↗ + A+B	NB-Med.-S
↗ + A+B ↓	NB-Med.-S
↗ + A+B ←	NB-Med.-S
↖ ↑ A+B	Med.-S
→ → A +B	Medio
→ → A +B, A	-
→ → A + B, B	-
→ → A + B ↓ + B	Bajo-S
B+K	-
↙ + B+K	Medio
↘ + B+K	Medio
←+ B+K	-
←+ B+K,A	-
←+ B+K ↓ + B	-
←+ ←+ B+K	Medio
←+ ←+ B+K A	Medio
←+ ←+ B+K B	Medio
→+ B+K*B*B*B	Medio, Alto, Alto, Medio
↗ + B+K (←)	Med.-S
↗ + B+K A	Med.-S
↗ + B+K B	Med.-S
↗ + B+K K (←)	Med.-S, Med.-S
↗ + B+K K A	Med.-S, Med.-S
↗ + B+K K B	Med.-S, Med.-S
→ → B+K	Medio
→ → [B+K]	Medio
→ → B+K A+B	Medio, H
→ → B+K A+B K	Medio H Medio
→ → B+K → [A+B]	Medio, NB-Med.-S
En el suelo y boca arriba:	
B+K	-
A+K	Medio
→ → A+K	-
→ → A+K,A	-
→ → [A+K]	NB-Medio
→ → [A+K] A A A A	NB-Mediox5
↓ +A+K	NB-Medio
↓ +A+K A A A A	NB-Mediox4
K+G o ← + K+G	-
TA A	Medio
TA B	Med.-S
TA ↘ + B	Medio
TA K	Bajo
TA ↙ + K K K K K	Bajo x 5
TA ↘ + K	Bajo-S
LEV. A	Medio
LEV. B	Med.-S
LEV. K	Medio
DE A	Alto
DE A A	Alto, Alto
DE B	Medio
DE B B	Medio, Medio
DE K	Alto
DE K K	Alto, Alto
TA DE A	Bajo
TA DE B	Med.-S
TA DE K	Bajo
Salto + A	Alto
Salto + B	Medio
Salto + K	Medio
DC A	Bajo-S
DC B	Medio
DC K	Medio

3. POGO STANCE

Pulsando A +B	
G	-
A	Bajo-S
B or ↓ ← → 8	Med.-S
K	Medio
→ + A+B	Bajo-S, Bajo-S,Bajo-S
[→]A+B	Bajo-S, Bajo-S, Bajo-S
A+B	Medio
[A+B]	Medio
B+K	-

4. MEDITATION SIT STANCE

Pulsando B+K	
Neutral	-
G	-
Atrás→	-
A	Bajo-S
B	NB-Med.-S
K	Medio
A+B,K	H, Medio
[A+B], Del.	H, NB-Med.-S
↑	-

5. "8-WAY-RUN"

→ + A	Medio
↓ ↗ + A	Medio
↘ → ↗ + B	Med.-S
↘ → ↗ + B B+K	Med.-S, Medio
↘ → ↗ + B [B+K]	Med.-S, Medio
↘ → ↗ + B B+K A+B	Med.-S, Medio, H
↘ → ↗ + B B+K A+B K	Med.-S, Medio, H,Medio
↘ → ↗ + B B+K → [A+B]	Med.-S, Medio, H, NB-Med.-S
↘ → ↗ + BA	Medio
→ + K	Bajo-S
↙ ← → ↖ A+B	Med.-S
↙ ← → ↖ A+B A	-
↙ ← → ↖ A+B B	-
↙ ← → ↖ A+B ↓ + B	Bajo-S
→+ B+K	Medio
→[B+K]	Medio
→+ B+K A+B	Medio,H
→+ B+K A+B K	Medio,H,Medio
→+ B+K→ [A+B]	Medio, Med.-S
→+ A+K	Alto
→+ A+K A	Alto, Medio, Alto
→+ [A+K]	NB-Medio
↘ ↗ K	Medio
↘ ↗ A+B (↓ ←)	NB-Med.-S
↘ ↗ B+K	Medio
↓ ↑ B	Medio
↓ ↑ K	Alto
↓ ↑ K A	Alto
↓ ↑ K B	Alto
↓ ↑ A+B	Med.-S
↓ ↑ B+K	Med.-S
↙ ↖ A	Bajo
↙ ↖ B A B	Med.-S, Alto, Med.-S
↙ ↖ B A B A	Med.-S, Alto
↙ ↖ B A B B	Med.-S, Alto
↙ ↖ B A B ↓ + B	Med.-S, Alto, Bajo-S
↙ ← ↖ + K B	Medio, Med.-S
↙ ← ↖ + K [B]	Medio, NB-Med.-S
↙ ← ↖ +B+K	Medio
↙ ← ↖ +B+K A	-
↙ ← ↖ +B+K B	-
←+ A	Medio
←+ B	NB-Medio
←+ B*A	Medio
←+ B*B	Alto

6. CLAIMING SOUL

(K+G tras realizar con éxito una llave "Claiming Soul", o escapando de ella)

Deadly Boomerang	Alto
Double Slap	Alto
Drunken Master Walk	-
Force	Bajo-S
Heaven Divide	NB-Med.-S
Incomplete Somersault	-
Shadow Step	-
Burning Knuckle	NB-Med.-S
Blazing Kick	Med.-S
Lightning Uppercut	NB-Med.-S
Stone Breaker	Med.-S
Greetings	Medio
Flop Spin	-

7. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS B	Med.-S
MS K	Medio

LINK

Exclusivo de GC

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 17 (en apariencia)
- **ARMA:** Espada Maestra y Escudo Hylian
- **DISCIPLINA:** Esgrima Kokiri
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Hyrule
- **FAMILIA:** Desconocida
- **ESTATURA:** Desconocida
- **PESO:** Desconocido
- **GRUPO SANGUÍNEO:** Desconocido

1. BÁSICOS

A	Alto
[A]	Alto, NB (Altox4)
A A	Alto, Alto
A [A]	Alto, Alto
A B	Alto, Med.-S
A B B+K	Alto, Med.-S
A B*K	Alto, Med.-S, Alto
A B*[K]	Alto, Med.-S, Alto
[A]	Alto
A*A	Alto, Bajo-S
A A B	Alto, Med.-S
→ → A	Medio
↘ A	Bajo
← + A	Alto
← + [A]	Alto
↙ A	Bajo-S
↓ + A	Medio
↖ ↑ ↗ A	Medio
↓ ↙ ←+ A	Alto, Alto
↓ ↙ ← + [A]	NB (Alto x4)
B	Medio
[B]	Medio
B,B	Medio, Medio
B K	Medio, Med.-S
BA	Medio
B[A]	Medio, NB (Altox4)
B	Medio
B B	Medio, Alto Medio
→ → B	Med.-S
↘ B	Medio
↘ [B]	Medio
←+ B	Med.-S
←+ B A	Med.-S, Alto
← ← + B	Medio
← ← + [B]	Medio
↙ B	Med.-S
↓ B	Med.-S
→ → bA	Alto
↖ ↑ ↗ B	Medio
K	Alto
[K]	Alto

*K	Alto
*[K]	Alto
↘K	Medio
↓K	Bajo-S
↙K	Bajo-S
↙K,K	Bajo-S, Alto
←K	Med.-S
← ←+ B+K	Medio, Medio
← ←+ [B+K]	NB (Medio, Medio, Medio)
TA A	Medio
TA B	Med.-S
TA K	Bajo-S
LEV. A	Medio
LEV. [A]	Medio
LEV. B	Medio
LEV. K	Medio
LEV. K ↓B	Medio, Med.-S
DE A	Medio
DE B	Medio
DE K	Medio
DE ↓ + A	Bajo
DE ↓B	Med.-S
DE ↓K	Bajo-S
Salto + A	Alto
Salto + B	Med.-S
Salto + K	Alto
MS A	Bajo
MS B	Med.-S
MS K	Bajo-S
MS K K	Bajo-S, Alto

2. ARCO DE FLECHAS

A+B	Arco (BOW)
BOW A	-
BOW B	Alto
BOW [B]	NB(Alto)
BOW ↗B	Alto
BOW ↘B	Bajo-S
BOW K	Alto
BOW K K	Alto, Alto

3. BOMBAS

B+K	Bombas (Bomb.)
Bomb A	-
Bomb.-B B	-
Bomb.-B K	Med.-S

4. BOOMERANG

A+K	Boomerang (Boom.)
Boom.- A	Alto
Boom.- ↑ ↓ A	Alto
Boom.- B	Alto
Boom.- K	Alto

5. VOLTERETA Y VOLTERETA ESPECIAL

→ →K	Voltereta
Vol. A	Medio
Vol. B	Medio
Vol. K	Medio
Vol. K, ↓B	Medio, Med.-S
Vol. ↓ ↑	Voltereta Especial
VOL.ESP. → A	Alto
VOL.ESP. ← A	Alto
VOL.ESP. B	Medio
VOL.ESP. K	Medio
VOL.ESP. K ↓B	Medio, Med.-S

6. SOMERSAULT

← ←K	Somersault
Som.- A	Medio
Som.- B	Med.-S
Som.- K	Medio

7. "8-WAY-RUN"

→+ A	Medio
↘ → ↗ + B	Med.-S
→ + K	Bajo-S
↘ ↗+ B A	Alto
Cualquier direccion: A+B	-
Cualquier direccion: B+K	-
Cualquier direccion: A+K	-
↘ ↗+ A	Medio
↙ ↖+ K	Medio
↑+ A	Alto
↓ ↑ + B	Med.-S
↓ ↑ + [B]	Med.-S
↓ ↑+ K	Alto
↓ ↑+ [K]	Alto
↓ ↑+ K→	Alto
↓ ↑+ K←	Alto
↓+ A	Alto
↙ ↗+ A	Bajo-S
↙ ↗+ A,B	Med.-S
↙ ↗+ B	Med.-S
←+ A	Alto
←+ [A]	Alto
←+ B	Medio

8. CON MURO

MS A	Bajo
MS B	Med.-S
MS K	Bajo-S
MS K,K	Bajo-S, Alto

VOLDO

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 50 años
- **ARMA:** Katars (Manas, Ayus)
- **DISCIPLINA:** Autodidacta
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Palermo / 25 Agosto
- **FAMILIA:** Fallecida
- **ESTATURA:** 1,82 m.
- **PESO:** 85 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** A

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas /
K+G	De Frente / **A**
BS B+G	De Frente
↙ + [B]	En el Suelo
TA A+G	De Frente / **A**
TA B+G	De Frente / **B**

2. BÁSICOS

A	Alto
A A	Alto, Alto
A B A	Alto,Medio,Medio
A B ←A	Alto,Medio,Medio
A K	Alto, Alto
→+ A	Alto
→ →A	Alto
↘+A	Medio
↓ +A K (Rat Chase)	Bajo-S,H
↓ +A A A K	Bajo-S, Bajo-S, Bajo-S,H
↙ + A	Medio
←+ A	Alto
←+ A,A	Alto, Alto
← ← + A	Medio
B	Medio
B B	Medio, Medio
B B B B	Medio, Medio, Medio
→+ B	Alto
→+ B B	Alto,Medio
→ →B	Medio
↘ + B	Medio
↘ + B B	Med.-S,Medio
↓+ B	Medio
↓+ B4	Medio
↓+ B B	Medio, Medio
↙+ B K	Med.-S,Medio
↙+ B K K	Med.-S, Medio, Alto
←+ B	Med.-S
←+ [B]	Med.-S, Med.-S
←+ ←+ B A	Med.-S,Alto
←+ ←+ B A A	Med.-S,Alto,Alto
← ← + [B]	NB-Med.-S
B A	Bajo-S, Bajo-S, Bajo-S
K	Alto
↙ + K	Medio
↙ + K→	Medio
↓+ K	Bajo-S
↘ + K	Medio
←+ K	Alto
←+ [K]	Alto
← ← + K	Med.-S
→ →K	Med.-S
A+B	Med.-S
→+ A+B	Med.-S
→ →A+B	Medio, Medio
→ →A+B K	Medio, Medio
↘ +A+B	Alto
↘ [A+B]	NB-Alto
↓ +A+B	Bajo-S
←+ A+B	Medio
←[A+B]	Medio, (Medio,Medio)
B+K	-
→ ↓ + B+K	-
[→ ↓]B+K (G)	-
→+ B+K	-
→[B+K]	-
←+ B+K	-
←+ [B+K]	-
A+K	Medio, Medio
[A+K]	Medio, Medio
←+ A + K	NB-Alto
→ →A+K	Med.-S, Medio
→ →A+K,K	Med.-S, Medio,H
↙ ↓ +A+K	Med.-S
↘ +A+K	Med.-S
TA A	Medio
TA B	Med.-S
TA ↘+ B	Medio
TA K	Bajo-S
TA ↘ +A+B	Alto
TA ↘ [A+B]	NB-Alto
TA ↙ ↓ ↘ +B+K	Medio
TA [↙ ↓ ↘]B+K	Med.-S
LEV. A	Medio
LEV. B,B	Med.-S, Med.-S
LEV. [B]	Med.-S
LEV. [B] A+B (G)	Med.-S, Med.-S, Med.-S
LEV. K	Medio
LEV. K, DEL.	Medio
Salto + A	Alto
Salto + B	Medio
Salto + K	H
DC A	Bajo
DC B	Medio
DC K	Bajo-S
↓ ↘ →	-
↓ ↙ ←	-
TA ↙ ↓ ↘	-

3. BLIND STANCE (DE)

A	Alto
→+ A	Medio, Medio
→ →A	Medio
←+ A	Alto
←+ A B	Alto, Medio
B	Medio
B B	Medio, Medio
→+ B	Alto
→ →B	Med.-S
← + B	Medio
← + B Neutral B	Med.-S, Medio
← + B ←B	Med.-S, Med.-S
→ →B A	Medio
K	Alto
↘+ K	Bajo
↓+ K	Bajo-S
↙+ K	Medio
←+ K	Alto
A+B	Med.-S
A+B[↓]	Med.-S, Bajo-S
A+B[G]	Med.-S
↓ +A+B	Bajo-S
B+K	-
↑ ↓ + B+K	-
[↑ ↓]B+K	-
←+ B+K	-
←+ [B+K]	-
→+ B+K	-
A+K	Medio, Medio
[A+K]	Medio, Medio
↓ +A+K	Med.-S

4. MANTIS CRAWL (TA, DE FRENTE)

G	-
↓ ← ↓	
↑ ↓ ↑ →	-
↑ ↓ G	-
→ →	Bajo-S
→ →B+K	Bajo-S, Medio
DC-DE A	Medio
DC-TA A	Medio
DC-DE B	Med.-S, Medio
DC-DE B	Med.-S, Medio
DC-DE K	Alto
DC-TA K	Med.-S
DC-LEV- A	Bajo-S
DC-LEV B	Med.-S
DC-LEV K	Alto
DC- B+K	NB-Medio
DC- A	Bajo-S
DC- TA DE B	Med.-S
DC- TA DE K	Med.-S
A+B	Medio, Med.-S
B+K	Medio
DC contra la pared	Med.-S
DC-TA contra la pared	Med.-S

5. CALIOSTRO RUSH (TRAS RAT CHASE)

A A	Alto, Medio
A ↘ +A	Alto, Medio
A ←A	Alto, Alto
A ←A A	Alto, Alto, Alto
B B	Med.-S, Med.-S
B [B]	Med.-S, Med.-S
B B B	Med.-S, Med.-S, Med.-S
K	Bajo-S
A+B	Bajo-S
B+K	Medio
[B+K]	Med.-S
A+G	Llave
B+G	Llave

6. "8-WAY-RUN"

→+ A	Alto
↘ → ↗ + B	Medio
→ + K	Bajo-S
↘ → ↗ A+B	Medio, Medio
↘ → ↗ A+B K	Medio, Medio
Cualquier botón + B+K	-
↘ ↗A	Alto
↘ ↗K	Alto
↓ ↑ A	Medio
↓ ↑ A A	Medio, Medio
↓ ↑B	Med.-S, Med.-S
↓ ↑ K	Bajo-S
↓ ↑ A+B	-
↙ ← ↖ A	Medio
↙ ← ↖ + B A	Med.-S, Alto
↙ ← ↖ + B A A	Med.-S,Alto,Alto
↙ ← ↖ [B]	NB-Med.-S
↙ ↖ + K	Medio
↙ ↖ + K→	Medio
↙ ← ↖ A+B	Medio
↙ ← ↖ [A+B]	Medio, (Medio, Medio)
Atrás + K	Med.-S
Atrás + K K	Med.-S, Med. - S

7. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS B	Medio
MS K	Bajo-S
DC contra el muro	Medio
DC contra el muro	Medio

BERSERKER

Personaje Secreto

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 38 años
- **ARMA:** Hacha de Combate (Apocalypse)
- **DISCIPLINA:** Autodidacta
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Londres / 14 septiembre
- **FAMILIA:** Padres desaparecidos, Bangoo (hijo adoptivo)
- **ESTATURA:** 1,90 m
- **PESO:** 140 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** Desconocido

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas /
↓ ↙ ← B+G	De Frente / **B**
↓ ↙ ← B+G ↑	De Frente / **A**
↘ A+G	Distancia Media /
→ A+G	Distancia Media /
→ B+G	De Frente /

2. BASICOS

A A	Alto,Alto
A B	Alto, Medio
→ A	Alto
→ A B	Alto, Medio
→ [→] A	Medio
→ [→] [A] B	Medio, Medio
↘ A	Alto
↓ A	Bajo
↙ A	Bajo
← A	Alto
← [←] A	Medio
↓ ↙ ← A A A	Med., Med., Med.
[G] ↑ A	Bajo
↑ A	Alto
LEV. A	Alto
[TA] A B	Bajo, Medio
B A	Medio, Alto
B ← A	Medio, Alto
B B →	Medio, Medio
B →	Medio, Medio
→ B	Medio
→ [→] B	Medio
↘ B	Alto
↓ B	Medio
↙ B	Medio
← B	Bajo
← [←] B	Medio
[G] ↑ B	Medio
↑ B	Medio
LEV. B	Medio
K	Medio
K B	Alto
→ K	Medio
→ [→] K	Medio
[TA] ↘ K	Medio
↘ K A	Medio
↘ [K] [A]	Medio, Alto
↓ K	Medio, Medio
↙ K	Bajo
← [←],K	Bajo
[G] ↑ K	Medio
↑ K	Bajo
LEV. , K, A	Medio
A+B	Medio, Bajo
↘ A+B	Medio
← A+B	Alto
→ B+K	Medio
↓ ↘ → B+K	Alto
*G	Medio
[BK] B+K	Medio, Medio

3. "8-WAY-RUN"

↘ ↗ A	Medio
↘ ↗ [A] B	Medio, Medio
↓ ↑ A A	Medio, Medio
↙ ↖ A	Bajo
← A	Medio
→ B	Medio
↘ ↗ B	Alto
↓ ↑ B	Medio
↙ ← ↖ B	Medio
→ K	Medio
↘ ↗ K	Bajo
↓ ↑ K	Medio
↖ ↑ ↗ A+B	Medio
↙ ↓ ↘ A+B	Medio
→ B+K	Alto

4. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS B	Med.-S
MS K	Bajo

LIZARD MAN

Personaje Secreto

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 3 años
- **ARMA:** Espada XI y Escudo de Juego
- **DISCIPLINA:** Desconocida
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Desconocidos
- **FAMILIA:** Hay muchas criaturas similares
- **ESTATURA:** 1,83 m
- **PESO:** 88 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** Desconocido

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**
↓ ↙ ← B+K	De Frente / **B**

2. BÁSICOS

A A	Alto, Medio
A K	Alto, Bajo
→ A,B	Alto, Medio
→ [→] A	Medio
↘ A	Medio
→ A	Medio
↙ A A	Bajo, Medio
← A A A	Alto, Bajo, Medio
← A A B	Alto, Bajo, Medio
← A,B	Alto, Medio
← [←] A	Medio, Medio
→ ↘ → A A	Medio, Bajo
[LEV.] A	Medio
[G] ↑ A	Bajo
↑ A	Alto
B~A B B B B	Bajo, Bajo, Bajo, Bajo, Medio
B~A → B	Bajo, Medio.
B B	Medio, Medio
B K	Medio, Alto
→ B	Medio
→ [→] B	Medio
↘ B	Medio
→ B B	Medio, Medio
[TA] ↘ B B	Medio, Medio
↙ B	Medio
← B	Medio
← [←] B	Medio
→ ↘ → B	Medio
→ ↘ → → ↘ → B	Medio
→ ↘ → → n B A B	Medio, Alto, Medio
[G] ↑ B	Medio
↑ B	Medio
[LEV.] B	Medio
K K	Alto, Medio
→ [→] K	Medio
↘ K	Medio
→ K	Bajo
↙ K	Bajo
← [←] K	Medio
→ ↘ → K K A B	Medio, Medio, Medio, Medio, Bajo, Medio
→ ↘ → K K B	Medio, Medio, Medio, Medio, Medio
→ ↘ → K K K	Medio, Medio, Medio, Medio, Medio
[LEV.] K K A B	Medio, Medio, Medio, Medio, Bajo, Medio
[LEV.] K K B	Medio, Medio, Medio, Medio, Medio
[LEV.] K K K	Medio, Medio, Medio, Medio, Medio
[G] ↑ K	Medio
[G] ↑ K	Medio
↗ K A B	Medio, Medio, Bajo, Medio
↗ K B	Medio, Medio, Medio
↗ K K	Medio, Medio, Medio
↗ A+B	Medio, Medio
↑ A+B	Medio
↑ [A+B]	Medio
[LEV.] A+B	Medio
A+K	Alto
A+K K	Medio
B+K B	Medio, Medio
→ [→] B+K A B	Medio, Alto, Medio
↙ B+K	Medio
← B+K	Medio
← B+K G	Medio
← [←] B+K	Medio
[LEV.] B+K	Medio
→ ↘ →	
→ ↘ → → ↘ →	
→ ↘ → →	
→ ↘ → → ↘ → →	
→ ↘ → → [↘]	
→ ↘ → → [↘] →	

3. "8-WAY-RUN"

↘ → ↗ A	Medio
↓ ↑ A A	Alto, Alto
↙ ↖ A A	Bajo, Medio
↙ ↖ A [A]	Bajo, Medio
← A	Medio, Medio
→ B	Medio
→ B B	Medio, Medio
↘ ↗ B	Medio
↓ ↑ B	Medio
↙ ← ↖ B	Medio
→ K	Bajo
↘ ↗ K	Medio
↓ ↑ K	Medio
↙ ↖ K	Alto
↙ ↖ K K	Medio
← K	Alto, Alto
A+B	Medio
→ B+K A B	Medio
↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ B+K	Medio
↙ ↓ ↘ A+B	Medio, Alto, Medio
→ B+K	Medio

4. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS B	Medio
MS K	Bajo

ASSASSIN

Personaje Secreto

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 28 años
- **ARMA:** Espada China (Blue Thunder)
- **DISCIPLINA:** Long Blade
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Chi-Ri-San (Korea)/8 agosto
- **FAMILIA:** Padres fallecidos, Maestro Seung Han Myong
- **ESTATURA:** 1,74 m
- **PESO:** 63 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** AB

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. /
A+G o B+G	Por la Dcha. /
A+G o B+G	De espaldas /

2. BÁSICOS

A A B	Alto, Alto, Medio
A A K K	Alto, Alto, Alto, Medio
A, K B	Medio, Medio, Bajo
A, K K	Medio, Medio, Medio
→ + A	Alto
→ → +A	Alto
↘ + A A B	Bajo, Alto, Medio
↓ + A	Bajo
← + A	Alto
← ← +A	Medio
B B	Medio, Medio
B K(G)	Medio, Alto
B K G	Medio
B →	Alto
↗ + B	Medio, Medio
→ + B A	Medio
→ → + B B	Alto Bajo
→ → +B ← + B [B]	Medio, Medio
↘ + B	Medio, Medio
↓ + B B	Medio
← ← +B(G)	Medio, Alto
→ + K	Medio, Medio
→ → +K K K	Alto
↙ + K A B(G)	Alto, Medio
↙ + K K B(G)	Medio, Medio, Alto
← + K	Bajo, Alto, Medio
← ← +K K	Bajo, Bajo, Medio
↓ + K	Alto
↓ + KK	Alto, Bajo
A+B	Bajo
→ + A+B	Medio
→ → +A+B	Medio, Medio
A+K	Medio, Medio
↓ + A+K	Medio
B+K	Alto, Alto
↘ + B+K	Medio, Bajo
↙ ↓ ↘ B+K	Medio
← ← +B+K	Medio
LEV. B	Medio
LEV. B, A	Medio
LEV. A,B	Medio
LEV. K	Medio, Medio
LEV. A+B	Medio
TA B B	Medio
TA A	Medio, Medio
TA B	Medio
TA K	Medio
TA b~A	Bajo
TA A+B	Bajo
DE, A	Medio
DE, B	Alto
DE, K	Medio

TA, DE, A

TA, DE, B	Bajo
TA, DE, K	Medio
LEV. A	Bajo
LEV. B	Alto
LEV. K	Medio
DC A	Medio
DC B	Bajo
DC K	Medio

3. "8-WAY-RUN"

[→]A	Alto
[→]B,B	Medio, Medio
[→]B ← + B	Medio, Medio
[→]K	
[↘][↗] A,B	Alto, Medio
[↘][↗] A [B]	Alto, Medio
[↘][↗] B B	Medio, Medio
[↘][↗] K	Medio, Medio
[↙][↓] [↘]B+K	Medio
[↖][↑] [↗]B+K	Medio
[↙][↖] A	
[↙][↖] B	Bajo
[↙][↖] K	Bajo
[↓][↑] A B (G)	Bajo
[↓][↑] K	Alto, Alto, Medio
[↓][↑] B	Alto
[←]A	Medio
[←]B	Medio
[←]B+K (G)	
[←]K K	Medio

4. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS B	Medio
MS K	Bajo

SOPHITIA

Personaje Secreto

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 25 años
- **ARMA:** Espada y Escudo (Espada Omega y Escudo Elk)
- **DISCIPLINA:** Disciplina de Atenas
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Atenas / 12 marzo
- **FAMILIA:** Rothion (marido), Pyrrha y Patroklos (hijos)
- **ESTATURA:** 1,68 m
- **PESO:** Se niega a decirlo
- **GRUPO SANGUÍNEO:** B

1. LLAVES

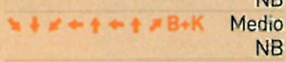
A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**
→ → A+G	De Frente /
B + G ↓ B	De Frente /

2. BÁSICOS

A A	Alto, Alto
A K	Alto, Bajo
→ A B	Alto, Medio
→ [→] A	Medio NB
↘ A	Medio NB
↓ A	Medio
↙ A A	Bajo, Medio
← A A A	Alto, Bajo, Medio
← [A] A A	Alto, Bajo, Medio NB
← A B	Alto, Medio
← [A],B	Alto, Medio NB
← [←] A	Medio
↓ ↘ → A A	Medio, Bajo
↓ ↘ → ↓ A A	Medio, Bajo
[Lev.] A	Medio
[G] ↑ A	Alto
↑ A	Bajo, Bajo, Bajo, Bajo
B A A A A	Medio, Medio
B B	Medio, Alto NB
B K	Medio NB
→ B	Medio NB
→ [→] B	Medio
↘ B	Medio, Medio
↓ B B	Medio, Medio
[TA] ↘ B B	Medio, Medio, Medio, Medio NB
↓ B B A A A K	Med.x 4 NB
[TA] ↘ B B A A A K	Medio
↙ B	Medio NB
← B	Medio NB
← [←]B	Medio
← [←] B A	Medio
↓ ↘ → B	Medio NB
↓ ↘ → ↓ ↘ → B	Medio NB
↓ ↘ → B A A A K	Medio, Alto, Medio NB
↓ ↘ → ↓ Neutral B A B	Medio, Alto, Medio NB
→ [→] B+K A B	Medio
[G] ↑ B	Medio
↑ B	Medio
[Lev.] B	Alto, Medio
K K	Medio
→ [→] K	Medio
↘ K	Bajo
↓ K	Bajo
↙ K	Medio
← [←] K	Medio, Bajo, Medio NB
↗ K A B	Medio ,Medio NB
↗ K B	Medio, Medio
↗ K K	Medio NB
[Lev.] K	Medio NB
↓ ↘ → ↓ n K	Medio
[G] ↑ K	Medio
G ↑ K	Medio NB
↘ A+B	Medio NB
↑ A+B	Medio
↑ [A+B]	Medio
[Lev.] A+B	Alto NB
A+ K	Medio
A+ K K	Medio ,Medio NB
B+ K B	Medio, Medio, Medio, Medio NB
B+K B~A A A K	Medio NB
← [←] B+K	Medio
[Lev.] B+K	Medio
↓ ↘ →	-
↓ ↘ → ↓ ↘ →	-
↓ ↘ → ↓	-
↓ ↘ → ↓ ↘ → ↓	-
↓ ↘ → ↓ [↘]	

3. "8-WAY-RUN"

↘ → ↗ A	Medio NB
↓ ↑ A	Alto NB
↙ ↑ ← A A	Bajo, Medio NB
↙ ↑ ← A [A]	Bajo, Medio
← A	Medio, Medio
→ B	Medio NB
↘ ↗ B	Medio NB
↓ ↑ B	Medio NB
↙ ← ↑ B	Medio NB
→ K	Bajo
↘ ↗ K	Medio
↓ ↑ K	Bajo
↙ ↑ ← K	Alto NB
↙ ↑ ← K K	Medio
← K	Medio
A+B	Medio NB
A+K	Alto NB
A+K K	Medio
→ B+K A B	Medio, Alto, Medio NB
↘ ↓ ↙ ← ↑ ← ↑ ↗ B+K	Medio NB



↘↓↙←↑←↑↗B+K

4. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS B	Medio
MS K	Bajo

SPAWN (AL SIMMONS)

Exclusivo de XBox

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 31 Años (Fallecido)
- **ARMA:** Capa transformada en hacha (Agony)
- **DISCIPLINA:** Lucha callejera, Marine
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Detroit (Michigan)/ 6 marzo
- **FAMILIA:** Wanda, esposa
- **ESTATURA:** 1,90 m
- **PESO:** 184 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** Necroplasma

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De Espaldas / **Contrapresa**
↓ ↙ ←A+G	De Frente / **Contrapresa**
↓ ↙ ←B+G	De Frente / **Contrapresa**

2. BÁSICOS

A, A	Alto, Alto
→A B A	Alto, Alto, Bajo
→A B B	Alto, Alto, Medio
→A B (B)	Alto, Alto, Medio
→A B B+K	Alto, Alto
→→A	Alto
↘A	Medio
↓ A	Medio
↙A, B	Alto, Medio
←A A	Alto, Medio
←A B	Alto,Medio,Medio,Medio
←←A	Bajo
(↙) A+B	Medio
(↙)	Medio
(A)+(B)	Medio, Medio
→→A+B	Medio
→→(A)+(B)	Alto
←A+B	
←(A)+(B)	Alto, Alto
←A+B G	Alto, Medio
A+K, A	Bajo, Bajo
A+K, B	Medio
↓A+K	Alto
→→B	Alto, Alto
(→)A	Alto
(↘) o (↗)A A	Alto
(↓) o (↑)A	Medio
(↓) o (↑)(A)	Bajo
(↙) o (↖)A B	Medio, Medio
(←)A	Alto, Medio
B B	Alto, Bajo
→B B	Medio
→B K	Medio
→→B	Medio
↘B	Medio, Medio, Medio
↓B	Medio, Medio
↙B	Medio, Bajo
←B B	Medio
←B A	Medio
←←B	Medio
←←(B)	Medio
→→B A	Medio
(→)B	Medio
(↘) o (↗)B	Medio
(↓) o (↑)B	Medio, Alto
(↓) o (↑)(B)	Medio, Medio
(↙) o (↖)B A	Medio, Medio
(↙) o (↖)B B	Medio
(↙) o(↖)(B) B	Medio
(←)B	Medio
(←)(B)	Medio, Alto
(→)B A	Medio, Medio, Medio
→K K	Medio, Medio
→→K B	Medio, Medio, Medio
→→K (B)	Medio, Bajo
→→K K	Medio
→→K ↓K	Bajo
↘	Bajo, Medio, Alto
↓ K	Medio
↙+K K K	Alto, Alto
←K	Alto, Alto, Bajo
←←K	Alto, Alto, Medio
↗ ↖ o K K	Alto, Alto, Medio
(↘) o(↗)K	Alto, Alto
(↓) o (↑)K	Alto
(↙) o (↖)K K	Medio
(←-)K	Medio

3. LEVITACIÓN

B+K	(Levitación)
A	Alto
↓ A	Bajo
B	Medio
(B)	Medio
K	Medio, Medio, Medio, Medio, Medio
A+B	Medio
(A)+(B)	Medio
B+K	Medio

4. "8-WAY-RUN"

[→]A	Alto
[→]A A	Alto, Alto
[→]B,B	Medio, Medio
[→]B←+ B	Medio, Medio
[→]K	
[→]K	
[↘][↗]A,B	Alto, Medio
[↘][↗]A (B)	
[↘][↗]B,B	Medio, Medio
[↘][↗]K	Medio, Medio
[↙] [↓] [↘]B+K	Medio
[↖] [↑] [↗]B+K	Medio
[↙] [↖]A	
[↙] [↖]B	Bajo
[↙] [↖]K	Bajo
[↓] o [↑]A B(G)	Bajo
[↓] o [↑]K	Alto, Alto, Medio
[↓] o [↑]B	Alto
[←]A	Medio
[←]B	Medio

3. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS B	Medio
MS K	Bajo

SEUNG MINA

Personaje Secreto

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 23 años
- **ARMA:** Zanbatou (Scarlet Thunder)
- **DISCIPLINA:** Ling Sheng Su
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Chili-San / 3 Noviembre
- **FAMILIA:** Madre y hermano fallecidos, Seung Han Myong (padre)
- **ESTATURA:** 1,62 m
- **PESO:** 48 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** A

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. /
A+G o B+G	De espaldas / **Contrapresa**
↘ A + B	De frente / **Contrapresa**
↙ A + B	De frente / **Contrapresa**

2. BÁSICOS

A	Alto, Alto
AA	Alto, Alto, Bajo
AA ↓ ↑	Alto, Alto, Medio
AAB	Alto, Alto, Medio
A	Alto, Alto
AB	Alto
→→ A	Medio
→A	SMedio
→AK	Alto, Medio
↘ A	Alto, Medio
↘ A A	Alto, Medio, Medio, Medio
↘A A	Bajo
↓A	Medio
↙A	Medio
←A	Medio, Medio
←← A	Medio
←← AA	Alto
B	
BB	Alto, Alto
BA	Alto, Medio
BK	Bajo, Bajo
↘ K	Medio
→→B	Alto
→B	Alto, Alto
→B ↓	Alto
→BA	Alto
→BB	Medio
↘ B	Bajo
↙ ↓ B	Medio, Medio
← B	Alto, Medio
← [B]	Alto, Bajo
←← B	Medio
↓ ↑ *B	Medio
K	Medio
kB	Medio, Medio, Medio
→→ K	Medio, Medio
→→KK	Medio, Bajo
→→KKK	Medio
→K	Medio
→kB	Medio
↘K	Medio
↘KK	Medio
↓K	Medio
↙K	Medio

↙KK	Medio, Alto
←K	Medio, Medio
←KB	Medio, Medio
← ←K	Medio
A+B	Medio
A+B B	Medio, Medio
A+B A	Medio
A+B A B	Alto
A+B AA	Alto
A+B A+B	Alto, Alto
→ A+B	Alto, NB-Alto
↘ A+B	Alto, Medio
↓ A+B	Alto, Med.-S
↙A+B	Alto, NB-Med.-S
←A+B	Medio
←A+B B	Medio, Med.-S
←A+B*B	Bajo-S
←A+B*B B	Bajo-S, Alto
←A+B BB	Alto
←A+B*BB	NB-Alto
↑ A+B	Bajo-S
↗ A+B	Bajo-S, Bajo-S
B+K	Bajo-S, Med.-S
→ B+K	Alto
↓ B+K	Alto
↙B+K	Medio
← B+K	Medio
↗ B+K	Medio, Medio, Medio, Medio, Medio, Medio
A+K	Medio
→ A+K	Medio
↗ A+K	Medio, Medio
↘A+K A	Medio, Med.-S
↘A+K K	Medio, Med.-S
↓ A+K	Medio
↙A+K	Medio, Medio
← A+K	Medio, Medio
G+K	Medio
TA + DEL. A	Medio
TA + DEL. B	Med.-S
TA + DEL. ↙ B	NB-Med.-S
TA + DEL. K	Med.-S
TA + DEL. A+B	Med.-S
LEV. A	Bajo-S
LEV. B	Med.-S
LEV. K	Med.-S
DE A	NB-Med.-S
DE ↓A	Med.-S
DE B	Med.-S, Med.-S
DE ↓b	Med.-S
DE K	Med.-S
DE ↓K	Alto
↖ ↑ ↗ A	Alto
↖ ↑ ↗ B	Medio
↖ ↑ ↗ K	Medio
↙ ↗ B	Medio
DC A	Medio, Alto
DC B	Medio, Medio
DC K	Alto

3 "8-WAY-RUN"

→ K	Alto
→ A	Medio, Medio
↘ ↗ A	Medio, Medio
↘ ↗AA	Alto, Alto
↓ ↑A	Alto
↓ ↑AA	Alto, Medio
↓ ↑AB	Alto, Alto
↙ ↖A	Medio
←A	Bajo-S
←AA	Alto
↘→ ↗ B	Alto
↓ ↑B	Medio
↓ ↑B B	Medio, Medio
↙ ↖B	Medio, Med.-S
↙ ↖[B]	Med.-S
←B	NB-Med.-S
Del. K	Medio
↘ ↗K	Medio, Medio
↘ ↗ KK	Med.-S
↓ ↑K	Med.-S
↓ ↑ k A	Alto
↙ ← ↖K	NB-Alto
↘ → ↗B+K	Bajo-S
↙ ↖ ↑ ↓B+K	Bajo-S,Bajo-S

4. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS B	Medio
MS K	Bajo

HEIHACHI MISHIMA

Exclusivo de PS2

DATOS PERSONALES

- **EDAD:** 70 Años
- **ARMA:** Su cuerpo
- **DISCIPLINA:** Karate Mishima
- **LUGAR / FECHA NACIMIENTO:** Japón / fecha desconocida
- **FAMILIA:** Kuma (Mascota), Kazama
- **ESTATURA:** 1,79 m
- **PESO:** 80 Kg
- **GRUPO SANGUÍNEO:** B

1. LLAVES

A+G	De Frente / **A**
B+G	De Frente / **B**
A+G o B+G	Por la Izq. / **Contrapresa**
A+G o B+G	Por la Dcha. / **Contrapresa**
A+G o B+G	De espaldas / **Contrapresa**
→ → B + G	De Frente / **Contrapresa**

2. BÁSICOS

AAB	Alto, Alto, Medio
AA[B]	Alto, Alto, Medio(NB)
AK	Alto, Medio
→ AB ↑ ↓	Alto, Medio
→ → A	Medio
↘A	Medio, Medio
↓ A	Bajo
↓ A A	Bajo, Bajo
↙ A	Medio
←A	Medio
← ← A	Medio
↘AB	Medio
A+B	Medio
←A+B	Medio(NB)
←[A+B]	Medio
Del. A	Alto, Alto
LEV. A	Alto
TA A	Medio
BBA	Medio
BBA A	Medio
BBAB (↑ ↓)	Alto
BBK	Medio
→ BBB	Alto, Alto, Alto
→ B← AB	Alto, Alto, Medio
→ B← AK	Alto, Alto, Alto
B→ A	Alto, Alto, Medio
B→ AB	Alto, Medio, Medio(NB)
B→ AB ↑ ↓	Alto, Medio, Medio
→ → B	Alto, Alto
→ → [B]	Alto, Medio
↘BB	Alto
↓ BB	Medio
↙ B	Medio (NB)
←B	Medio, Medio
← ← B	Medio, Medio
↓ ↘→ B	Medio
→ ↘B	Medio
→ ↘[B]	Bajo
→ ↘[B] B	Bajo, Bajo
↓ B+K	Medio
← ← B	Medio
LEV. B	Medio
TA ↘B	Medio
TA B	Medio
TA ↙B	Medio (NB)
K↓	Medio, Medio
→K	Bajo
→ →KK	Bajo
↘K	Medio
↓K	Medio
↙K	Medio
←K	Bajo
← ← K	Medio
→ ↓ [↘]KKK	Medio, Medio
(Seguido de)	
+ KK	Medio
+ B	Bajo
↑K	Bajo
→ ↓ ↘ K	Alto
→ ↓ ↘K↓	Bajo
↗KK	Bajo, Bajo, Bajo
K B	Medio, Medio
LEV. KK	Medio
TA K	Medio
TA ↙ K	Medio
A+K	Bajo
(Tumbado) A+B	Medio, Bajo
(Tumbado) ← A+B	Medio
(Tumbado) B+K	Medio, Medio

3. SUPER COMBO (DESPUES DE CARGA ESPIRITUAL)

↓ KBAKKBKBAK	Medio, Alto, Alto, Bajo, Bajo, Medio, Alto, Alto, Medio, Medio
↘ KBAKKBKBAB	Medio, Alto, Alto, Bajo, Bajo, Medio, Alto, Alto, Medio, Medio

4. "8-WAY-RUN"

↘ ↗A	Alto
↑ ↓ A	Medio, Medio
← ↖ ↙ A	Medio, Medio
↗ ↘B	
↗ ↘ [B]	Medio
↑ ↓ BB	Alto, Medio
↖ ↙ B	Medio
↑ ↓ A	Medio
↑ ↓ A A	Alto, Alto
↗ ↘ A	Bajo-S
↖ ↙A ↓ ↘	Alto
↑ ↓ A B	Alto, Medio
↑ ↓ K	Medio
↘ ↗A	Medio, Med.-S
↑ ↓ A	Med.-S
← ↖ ↙ A	NB-Med.-S
→ → ↗ ↘ B	Alto
→ → ↗ ↘[B]	Medio, Medio
↑ ↓ BB	Med.-S
↖ ↙ B	Med.-S
↓ ↑ K A	Alto
↙ ← ↖K	NB-Alto
↘ → ↗ B+K	Bajo-S
↙ ↖ ↑ ↓B+K	Bajo-S, Bajo-S

5. CON MURO

MS A	Bajo-S
MS B	Medio
MS K	Bajo

TELÉFONO ROJO

Yen te responde

¡De menuda me libré este verano en la playa! Tuve que huir de unos chavales que no hacían más que preguntarme sobre videojuegos... ¡y yo que pretendía descansar un poco!

Los reyes de GameCube

¡Hola Yen! Me llamo Dave, tengo una GameCube y espero que puedas responder a las siguientes preguntas:

Tengo el Game Boy Player, y me gustaría saber si conectándolo con una GBA se pueden intercambiar «Pokémon» con las ediciones «Rubí» y «Zafiro».

Si tienes ambos cartuchos, en teoría sí se puede, ya que ambos aparatos se comportarán como dos consolas independientes.

¿Puede igualar «Soul Calibur 2» a juegos como «Tekken 4» y «Virtua Fighter 4»?

No sólo los iguala, sino que los supera en aspectos como profundidad, opciones, duración, y..... si me apuras, control (aunque esto último ya va en gustos).

¿Quién crees que será este año el mejor simulador futbolero de todas las consolas: «FIFA 2004» o «Pro Evolution Soccer 3»?

FULLMETAL ALCHEMIST Square Enix mostrará este action RPG en el Tokyo Game Show. El juego está al 80% y puede que salga en Japón en Navidades. También en la feria se esperan ver imágenes de «Kingdom Hearts 2».

Habrá que estar atentos al nuevo sistema de control de «FIFA», que podría decantar la balanza de su lado. Si no, aquellos que sigan dispuestos a obviar la falta de licencias quizá sigan encontrando más divertido el «Pro».

¿Hay alguna posibilidad de que saquen más entregas de las sagas «Metal Gear Solid» y «Final Fantasy» después de «The Twin Snakes» y «Crystal Chronicles»?

¿En tu consola? Yo apostaría que sí, a no ser que fueran un fracaso de ventas, que no lo creo.

¿Qué puedes decirme sobre «F-Zero GX» para GameCube?

Que ya probé la versión japonesa hace tiempo, y me parece una pasada. Tiene una gran sensación de velocidad, los gráficos son espectaculares, y tiene todo el espíritu de esta clásica saga.

David Jesús Lara Muñoz (Córdoba)

Loco por el mundo del rol

Hola Ten, tengo un par de dudas que espero que me puedas resolver:

¿Se sabe algo de algún «Tekken Online»? Es que ya me aburro de ganar a mis amigos tan fácilmente, y me gustaría competir con fuerzas mayores.

Por el momento no, pero sería una noticia bomba, desde luego.

¿Para cuándo «Final Fantasy XI»? ¿Cuánto costará?

Sony España todavía no lo tiene decidido, así que, de momento, no te puedo responder.

¿Qué habrá que pagar para jugar a «FF XI», además de la conexión, el juego y los accesorios?

¡La factura de la luz! Y las pizzas, la bebida... Y en Japón también pagaban una cuota mensual, pero aquí no se sabe nada.

¿Se sabe algo de la llegada de «Kingdom Hearts 2»?

Pues después de muchos rumores, Square Enix ha dicho que enseñará esta secuela en el próximo Tokyo Game Show. Y allí también veremos otra novedad suya, un action RPG llamado Fullmetal Alchemist.

¿Me podrías aconsejar algún juego parecido al género de «Kingdom Hearts» para PS2, que sea más o menos entretenido?

¿La pregunta del mes?

¿Qué piensa hacer Nintendo con el juego online con GameCube?

Hola Yen, tengo una GC y estoy preocupado porque veo que mi consola se está quedando atrás en el tema del juego por Internet. ¿Es que Nintendo va a dejar a su consola atrás en la competición por el juego online?

En absoluto, Luis. Los máximos responsables de Nintendo (entre ellos Miyamoto) han dejado claro que, si aún no se han lanzado a sacar juegos online, es porque creen que todavía no es el momento adecuado. Digamos que no se fían de que ahora se les pueda sacar todo el partido, y van a esperar hasta que sean capaces de hacerlo. Eso sí, para que veas que no están parados, que sepas que en EE.UU. han "fichado" a America Online para que actúe allí como proveedora de los servicios online.

Luis Piñarejo (Madrid)

¡HABLA CON YEN!

Escribe tus cartas o e-mails a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17, 28040 Madrid Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@hobbypress.com
- opinion.hobbyconsolas@hobbypress.com

Obviando los «Final Fantasy», en el género rolero una buena opción es «Wild Arms 3», que salió hace unos meses. O mejor, «Dark Chronicle», que salió hace poco y también está muy bien.

Vicente Arroyo (e-mail)

La actualidad económica

@ ¿Qué tal, Yen? Me llamo Carlos, soy de Tenerife y tengo 17 años. Llevo muchos años leyendo Hobby Consolas, pero esta es la primera vez que te escribo. Ahí van mis preguntas:

■ ¿Qué pasó con «Deception III: Dark Reluse»? A mí la segunda parte me pareció un juego muy original, ¿es que no hay ninguna versión para PlayStation 2?

El juego se llamaba «Kagero's Deception III: Dark Delusion», pero no, no ha habido ninguna versión ni secuela en 128 bits de esta saga de PlayStation.

■ ¿Me podrías comentar un poco qué tal han ido en general las ventas de «Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad» para PS2?

Como la seda, ya ves que está en lo más alto de todas las listas de ventas del planeta.

■ ¿Es cierto que van a hacer un remake de «Wild Arms»? ¿Qué pasó con la segunda y tercera parte? ¿Estuvieron a la altura?

Del "remake" no he oído nada. Respecto a las secuelas de las que hablas, la tercera entrega salió hace unos cuatro meses en la revista, y aunque no pudimos concederle mucho espacio, desde luego demostró una calidad más que respetable; no a la altura de los mejores, pero es bueno.

■ ¿Por qué casi no habéis hablado de un hecho tan importante como la fusión de Square y Enix?

Sí lo hemos mencionado, y de hecho ya solemos hablar siempre de Square-Enix como una sola compañía. No nos hemos puesto a hablar de los entresijos de la fusión, más que nada, porque esto no es el Financial Times. ¡Aquí nos gusta hablar más de juegos que de compañías!

■ ¿Sabes algo de si «Commandos 3» saldrá también en PS2?

Creo que podríamos bautizar eso como la nueva pregunta del millón de euros, pero vaya por delante que yo apuesto porque sí saldrá... Quién sabe cuándo.

Zell Voight Jolie (e-mail)

« A NO SER QUE FUERAN UNOS FRACASOS DE VENTAS, YO APOSTARÍA A QUE HABRÁ MÁS «FINAL FANTASY» Y «METAL GEAR» PARA GC »

KAGERO'S DECEPTION III. En este juego de PS había que acabar con los enemigos a base de colocar diversas trampas en las estancias, y esperar que cayeran en ellas.

Rol hasta en la sopa

@ Hola Yen, tengo una GameCube y una Game Boy Advance. Me encantan los juegos de rol, y algunas de mis preguntas están relacionadas sobre los juegos de ese género. Vamos allá:

■ ¿Hay posibilidades de que «Tales of Symphonia» salga en España? ¿Cuándo podría ser?

No muchas, la verdad.

■ ¿Qué día llegará «El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey»?

El 11 de noviembre.

■ ¿Se está trabajando de verdad en otro «Zelda»? ¿Para cuándo?

Por lo que dijo su director de desarrollo, Eiji Aounuma, parece que sí, pero no se verá nada hasta el próximo E3, en mayo.

■ ¿Va a salir en GameCube algún nuevo «Dragon Quest»?

Hace meses que los chicos de Enix dijeron que tenían previsto programar sólo para PS2 y GBA, así que me da a mí que no.

■ ¿Qué juegos de rol interesantes llegarán próximamente?

Aparte de «Crystal Chronicles», a corto plazo sale «Breath of Fire». Y en la portátil, sólo te digo un nombre: «Golden Sun La Edad Perdida» (hasta ahora conocido como «The Lost Age»).

■ Soy un gran fan de «Dragon Ball». Aparte de «Budokai», ¿qué juegos de esta serie van a salir?

Bueno, en PlayStation 2 está «Budokai 2», pero que yo sepa de momento no hay más planes.

■ ¿Cuánto queda para «Crystal Chronicles»? ¿Estará traducido?

Unos seis meses, todavía. Lo de la traducción aún no se sabe.

■ ¿Hay alguna posibilidad, por pequeña que sea, de que salga «Final Fantasy X» en GameCube?

DRAGON QUEST VIII En Japón está arrasando la última entrega de esta legendaria saga rolera, pero los usuarios de GameCube no la van a poder disfrutar: Enix sólo programa para PlayStation 2 y GB Advance...

Un musical "desafinado"

Martín Verdes (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Quiero protestar por el trato injusto que le habéis dado a una de las mejores sagas musicales: la serie «Music». Al principio comentasteis «Music», sin puntuarlo por considerar que no era un juego (¿ ?). Luego, con «Music 2000», os portasteis puntuándolo, pero sin demostrar que lo habíais probado a fondo: un par de capturas, algún comentario y poco más. ¿Eso es un análisis? La cosa degeneró con «MTV Music Generator 2», al que pasasteis hasta de probar: una fotito y una cara con una sonrisa como valoración... y se acabó. La gota que colmó el vaso fue cuando salió el «Music 3000». Quitando el patético "análisis" y la nota (¡¿79?!), la poca confianza que tenía en vuestros comentarios se vino por los suelos. ¿Que no tiene buenos gráficos? No debisteis ver la opción de videoclips. ¿Y el sonido? Se merece un 100. ¿Acaso 10.000 "samples" son pocos? Yo le he dedicado más tiempo a «Music» que a todos los «Final Fantasy» juntos. Soy disc-jockey y la verdad es que no veo nada de rigurosidad en vosotros.

Yen: Si miras la sección "Así puntuamos" al principio de las Novedades, verás que un 79 encaja con lo que has dicho: "Si te gusta el género, seguro que te divertirás con él." ¿No crees que quizá sea tu caso? Porque éste no es un juego "de masas" precisamente...

El mérito es de Sony

Jaime Abellán Martínez (Murcia)

Últimamente la gente que conozco está cegada con que Xbox es mejor y ha puesto sus servicios online antes a disposición de los usuarios, y que GC tiene en exclusiva los «Resident». Pero no me convencen. Todos esos "calandracas" de Xbox y GC son unos "cantamañanas" y no saben reconocer lo que es bueno de verdad. La gris de Sony fue la consola más popular que conozco, después quizá de Super Nintendo. Ha obtenido los elogios de la crítica durante mucho tiempo como la mejor consola. Sagas como «Resident Evil», «Tomb Raider», «Metal Gear Solid», «Gran Turismo», «Syphon Filter», «GTA», «Crash Bandicoot», «Silent Hill» y otras han sido lanzadas al estrellato en la gris, y revalorizadas en PS2 con sus nuevos y revolucionarios niveles gráficos. Además, ha estrenado nuevas series, como «Devil May Cry» o «Splinter Cell», y todo esto cuando ninguna otra consola estaba entonces en el mercado con 128 bits. Primera por todos lados, y revolucionaria; así es la consola de Sony, que no contenta con conseguir todo esto, ya está buscando nuevos componentes para crear su próxima consola: PlayStation 3. ¡Hurra por la caja negra de Sony!

Yen: Venga, señor Kutaragi, quítese la máscara que le hemos reconocido enseguida.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

¿Es cierto que el juego «Mafia» ha sido cancelado?

Ha sido cancelado en GameCube, pero las versiones de PS2 y Xbox se mantienen en pie.

¿Es cierto que va a salir un «Sonic» para PlayStation 2? ¿Me puedes decir cuándo?

Claro, el «Sonic Heroes» que va a salir en diciembre para las tres consolas, en el que podrás controlar a Sonic, Tails y Amy al mismo tiempo. ¡Pero ya hablamos de él hace cuatro meses en la sección Big in Japan!

Y ahora, unas preguntitas sobre «Pro Evolution Soccer 3»: ¿Estarán Beckham y Ronaldinho en sus nuevos equipos?

En la versión japonesa del juego no lo están, pero es casi seguro que en la versión que llegará esta falta estará corregida.

¿Aparecerá la marca Adidas en las botas de los jugadores?

Sí... los que las lleven.

¿Aparecerán los nombres de los jugadores en las camisetas?

También, aunque ya sabes que no todos serán reales...

¿Habrá movimiento de pelo?

Sí, y hasta espero que el pelo de Beckham vaya cambiando según se lo cambie el jugador en la realidad (tranqui, es brooooma).

¿Podremos jugar con el balón del Mundial?

> «HAY BASTANTES RUMORES DE QUE MIYAMOTO YA ESTÁ PROGRAMANDO UN «ZELDA» PARA GBA, PERO ÉL NO LO HA CONFIRMADO TODAVÍA»

Casi te diría que no.

¿Me puedes decir qué opinas de «Evolution Worlds»?

Que no está mal para tratarse del primer juego de rol que salió para GameCube, pero que no tiene comparación con juegos como «Zelda The Wind Waker» (que tiene mucha más acción) y el propio «Final Fantasy Crystal Chronicles», que sin duda será muy superior también.

¿Qué día sale «Golden Sun The Lost Age»?

El 19 de septiembre.

Albert Ajenjo (E-mail)

Una de salidas y mucho «Pro»

¡Hola Yen! Os leo desde el número 120. Tengo 15 años, me llamo Edu, y tengo una impresionante PlayStation 2.

¿Hay algún mando sin cables para PlayStation 2?

Desde luego. Está el Firebird de Logic 3, que cuesta 60 euros, y el Upxus Dual Pad, menos fiable, pero a sólo 50 euros. ¡Tú verás!

¿Cuándo va a salir «Driver 3»? Es que cada uno dice una cosa.

No sé quién dirá otra cosa, pero lo que yo te digo es que Atari lo ha retrasado a marzo de 2004 para rehacer parte del juego.

SONIC HEROES En este nuevo juego del puercoespín azul tendréis que combinar las habilidades de Tails, Knuckles y el propio Sonic a la vez, para ir avanzando por entre los escenarios. ¡Será la primera vez que vemos a Sonic en PlayStation 2!

Pues creo que sí, y con el del campeonato de fútbol alevín de tu colegio, si hace falta.

Eduardo Estébanez Losa (Madrid)

A ver si suena la flauta

¡Hola Yen! Soy un gran seguidor de vuestra revista, es la mejor de todas. Me gustaría saber unas cosillas, ya que me pica mucho la curiosidad.

El juego «FIFA 2004», ¿tendrá modo para editar jugadores y equipos? Es que «FIFA 2003» no tenía, y para mí perdió belleza.

Pues no, no lo tendrá, pero... ¿para qué quieres un editor en un juego que lo tiene todo en materia de equipos y jugadores?

El próximo juego de «Metal Gear Solid Twin Snakes» para GameCube, ¿aprovechará Kojima y lo pondrá también para los usuarios de PlayStation 2?

Estaría bien, pero parece que no está en los planes de Kojima.

¿Es cierto que la cuarta entrega de «Gran Turismo» llevará incorporada las licencias de los mejores deportivos, como Ferrari, Lamborghini y Porsche?

(Redobles de tambor...): ¡Sí!

Me ha dicho un pajarito que Square va a hacer un remake de «FFVII» y «FFVIII». ¿Es cierto?

Pues no, pero vete tú a saber si a base de repetírselo, al final va y se animan a hacerlo.

Javier Lagares (Málaga)

La relación entre GBA y GC

¡Saludos Yen! Me encanta la revista, y llevo comprándola... ¡buf!, ya ni me acuerdo. Tengo una fantástica GameCube, que me compré hace poco, y algunas dudillas sobre juegos que espero que me puedas responder:

¿Van a sacar algún juego de Fórmula Uno con los datos de la actual temporada, como «Formula One» para PlayStation 2?

El único que va a salir (o mejor dicho, que ha salido) es «F-1 Career Challenge», de EA, que se centra en un único piloto ficticio al que debes hacer subir en la clasificación, y cuenta con los

¿Preparado para jugar al Splinter Cell?
COMMANDO
HIGH SCORE
80
« GAME START »
(c) CAPCOM 2003
AREA
1-2
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
NOKIA
Descárgate los nuevos videojuegos en MoviStar emoción.
Sólo cuando estés realmente preparado podrás disfrutar de los mejores videojuegos. Ahora mucho más reales, con más color, un sonido brutal y en exclusiva con MoviStar emoción, descárgatelos por sólo 3 €. Estás avisado, esto no es un juego. Es real.
LO ÚLTIMO EN TU MÓVIL, SÓLO CON MoviStar emoción. EL MOMENTO ES AHORA.
www.movistar-emocion.com/juegos
Telefónica
MoviStar
© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Under license by Ubi Soft Entertainment. Precio descarga Juego: 3 €, coste navegación e impuestos indirectos no incluidos, consultar tarifas GPRS. Móviles compatibles en www.movistar-emocion.com/juegos

vuestra OPINIÓN

Una crítica a nuestro trato

David Gómez Ortiz (Madrid)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Me parece que sois una de las mejores revistas del mercado, pero a la hora de calificar juegos que tienen protagonistas conocidos (como «Zelda The Wind Waker», «Tomb Raider el Ángel de la Oscuridad», «Pokémon», etc.), vais y os bajáis los pantalones. No pretendo decir que estos juegos no merezcan una valoración alta, pero otros que son tan buenos o mejores que ellos llevan puntuaciones más bajas por la falta de un protagonista famoso. En mi opinión, «Golden Sun» es un juego mucho más innovador y trabajado que «Pokémon» (ya que poner un mismo juego y cambiar los personajes y monstruos atrapables no es lo que yo considero innovación), y sin embargo en la revista tienen la misma nota. Me gustaría que, además de haceros eco de mi opinión, que es una de las cosas que más valoro de vuestra revista, me explicaseis las razones para que «Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad» tenga una puntuación tan alta; porque a mí me parece que es menos entretenido que en PSone...

Yen: Precisamente, pones ejemplos como «Zelda», por el que hemos recibido críticas por ponerle una nota más baja de la que algunos consideraban justa. Y es que sobre gustos...

MARIO TENNIS Aunque todavía faltan unos meses para que salga este juego (aproximadamente en la primavera de 2004), os puedo contar que va a ser uno de los mejores que hayáis visto. ¡Las partidas a cuatro van a ser para morirse!

datos de las cuatro últimas temporadas, pero no de la actual.

¿Para cuándo saldrá «Pokémon Colosseum»?

Para primavera de 2004.

¿Qué juego de Fórmula Uno es el mejor para GameCube?

El «F-1 Career Challenge» está muy bien, pero al no ofrecer la posibilidad de jugar con los pilotos reales, yo casi me quedo con el anterior: «F1 2002».

¿Tendrá conexión «Pokémon Colosseum» con «Pokémon Rubí» y «Zafiro»?

Claro, la idea es que traslades tus propios Pokémon al «Colosseum» para que compitan allí.

Si es así, ¿será a través del cable de conexión GameCube/GBA, o con otro?

Obviamente, sí.

¿Visteis en el E3 el «Mario Tennis 2»? ¿Qué tal era?

La mar de divertido. Los gráficos han mejorado bastante en los modelos de los personajes, y el control ha cambiado un poco, pero sigue siendo tan intuitivo y efectivo como siempre.

¿Cuándo saldrá en España el juego de Sega «Billy Hatcher» para GameCube?

El mes que viene.

¿Cuándo sale a la venta «Mario Kart Double Dash!» para GameCube? ¿Cuánto valdrá?

En noviembre, unos 60 euros.

Quiero comprarme un juego de Fórmula Uno. ¿Merece la pena comprar «F1 Career Challenge», o es mejor esperar a otro?

Yo diría que es mejor que te lo compres, porque es bastante bueno y me temo que no va a tener mucha competencia...

¿Cuánto costará «FIFA 2004»? ¿En qué mes sale?

¡El mes que viene!, también por unos 60 euros del ala.

¿Sacarán algo parecido a «Eye Toy» para GameCube?

¿Con camarita y todo? Lo dudo. En tu consola, todos esos "experimentos" van a estar siempre relacionados con Game Boy Advance, que es la relación por la que ha apostado Nintendo.

Sergio F. Llamas Ballesteros (Madrid)

«NO HABRÁ NADA PARECIDO A «EYETOY» EN GAMECUBE; "EXPERIMENTOS" DE ESOS EN GC ESTARÁN SIEMPRE RELACIONADOS CON GBA»

Unos títulos poco conocidos

@ Saludos Yen, es el primer e-mail que os mando, y os agradecería mucho que me lo publicases. Tengo una PlayStation 2 y una GC. Ahí van mis preguntas:

He visto en una tienda un juego con el título «Maken Shao: Demon Sword». ¿Por qué no lo habéis comentado en la revista? ¿Qué pasa, tan malo es?

Bastante. Con decirte que ha salido directamente a 30 euros...

¿Para diciembre me gustaría comprar dos juegos, pero para esas fechas va a haber muchos títulos buenos. ¿Cuáles me recomiendas entre «Final Fantasy» de GC, «MGS Twin Snakes», «007 Everything or Nothing», «El Retorno del Rey», «Driver 3», «Soul Calibur 2» o «Terminator 3»?

Como dices que vas a comprar dos, yo creo que «Final Fantasy Crystal Chronicles» o «MGS Twin Snakes» para GC, y «Soul

POKÉMON COLOSSEUM La llegada a GC de los Pokémon empezará con el sucesor de «Pokémon Stadium», en el que se podrán usar todas las especies que hayáis adquirido en los juegos de Game Boy Advance.

START

ONE

Donde la televisión termina...
Comienzan los videojuegos

El único programa de televisión dedicado en exclusiva al ocio electrónico
One on one, Cada jueves a partir de las 2:30 de la madrugada

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

@ **¿NO TE PARECE MUY SOSPECHOSO QUE PS2 SE VAYA A VENDER CON COPIADORA DE DVDS PARA PIRATEARLA?**
Yen: ¡Ring, ring, es hora de despertarse para ir al cole! ¡Estabas soñando!

@ **¿ES CIERTO QUE NINTENDO VA A CAMBIAR EL FAMOSO EMBLEMA DE LA COMPAÑÍA (MARIO BROS.) PORQUE VA A SER LA RUINA?**
Yen: Pues a mí me parece que poner la ruina como emblema no debe es una buena idea...

✉ **¿EN EL «BROKEN SWORD THE SLEEPING DRAGON» SE VA A PODER CONTROLAR UNA PISTOLA?**
Yen: No, creo que sólo podrás controlar a George Sttobart y su novia, Nicole Collard.

@ **ME HE ENTERADO DE QUE SE HA RETRASADO «FINAL FANTASY» DE GC. ¿POR QUÉ?**
Yen: Pues supongo que porque alguien te lo ha dicho, o quizá lo hayas leído en Hobby Consolas.

@ **UN AMIGO ME DIJO QUE SU HERMANO, JUGANDO A «007 NIGHTFIRE», COGIÓ UNA PISTOLA CON CADA MANO. ¿CÓMO PUDO HACERLO?**
Yen: Seguramente tuvo que soltar el mando. Si no, no me lo explico.

@ **TENGO UN JUEGO DE LUCHA EN MENTE, Y ME GUSTARÍA QUE SEGA, NAMCO O CAPCOM LO HICIERAN. ¿CÓMO LES DOY MIS IDEAS?**
Yen: Pues salvo que tengas telepatía, deberás sacarlo de tu mente y contactar con ellos por vía mail o, si sabes japonés, por teléfono.

DRIVER 3 Aunque las pantallas que pudimos ver en su momento sobre este juego apuntan a que va a ser un verdadero bombazo, Atari ha preferido retrasarlo hasta marzo del año que viene para mejorarlo.

« MIYAMOTO SE NEGÓ A DESVELAR NADA DE «MARIO 128» NI EN EL E3 NI EN EL ECTS, PORQUE NO QUIERE QUE LE COPIEN LAS IDEAS »

Calibur 2» para PS2. Así tendrás un gran juego para cada consola.

He leído en Internet que iban a sacar un juego de «Yu-Gi-Oh!» en PS2. ¿Qué sabes de él?

Se llamará «Yu-Gi-Oh! Duelist of Roses», y saldrá en octubre.

¿Hay algún juego previsto basado en la serie «Shaman King»?

No... sólo uno para WonderSwan llamado «Asuhe no Ishi».

¿Para cuándo el «Mario Kart Double Dash!» de GameCube?

Para noviembre, dicen.

¿Se sabe algo nuevo sobre «Mario 128» de Miyamoto?

Oí que Miyamoto se negó a enseñar ni desvelar nada sobre él ni en el E3 ni en el ECTS, porque dice que no quiere que le copien las ideas que va a utilizar para este juego. ¡Por lo visto va a ser realmente revolucionario!

Rubén Llaneza

Tutti-frutti de PlayStation 2

@ **¡Hola Yen! Soy un afortunado poseedor de una PlayStation 2 y unas preguntas que espero que puedas contestar:**

Ahora que Square-Enix trabaja para las consolas de Nintendo, ¿crees que podría dejar de trabajar para la consola de Sony?

Lo dudo mucho.

¿«FFXII» será completamente offline, o tendrá opciones online?

Completamente, no lo sé, pero su productor dijo hace muy poco que sería offline. Ahora, que luego incluyan alguna pequeña opción para red, es otra cosa.

¿Por qué no han conseguido atravesar el océano sagas como «Suikoden» o «Xenogears»?

Porque las compañías japonesas son muy recelosas en cuanto a sacar fuera de sus tierras títulos que, por lo que sea, no estén completamente convencidos de que van a vender como churros.

¿Cuándo saldrá «FFX-2»? ¿Doblarán las voces al castellano?

Principios del año que viene, lo más probable es que sin doblaje.

He leído por Internet algo sobre un juego llamado «Disgaea: Hour of Darkness». Si conoces el juego, ¿qué te ha parecido? ¿Llegará a nuestras tierras?

Es un juego de rol de corte clásico -con gráficos en 2D y vista isométrica en plan SNES-, en el que tomas el papel de un príncipe malo llamado Laharl, quien tiene que recuperar el trono que le robaron los "buenos" mientras el dormía. Lo ha programado una compañía llamada Nippon Ichi, que no creo que tenga entre sus planes el exportarlo.

He oído algunos rumores de que «Metal Gear Solid 4» podría ser exclusivo de GameCube. ¿Sabes algo al respecto?

¡Pero si ni siquiera he oído que estén ya con la cuarta parte! Muy adelantado te veo, colega.

También he oído que «Metal Gear Solid 3» podría salir en Xbox un poco antes que en PS2. ¿Tienes alguna noticia?

No es por pinchar, pero tus fuentes no son muy fiables, ¿eh?

Para finalizar y dejarte descansar un rato, ¿qué opciones online tendrá «Gran Turismo 4» y cuándo aterrizará aquí en Europa?

Llegará en primavera, y el modo online permitirá jugar en tiempo real con uno de los 500 coches disponibles junto a otros 5 rivales de todo el mundo.

David Arazo (e-mail)

DISGAEA En esta pantalla podéis ver uno de los múltiples diálogos que se suceden durante este juego de rol japonés, aunque el desarrollo transcurre con una vista isométrica y con los combates en tiempo real.

Clases de brico-audio-manía

@ **¿Cómo puedo canalizar el sonido de mi nueva Xbox a través de los altavoces de un lector DVD con sonido 5.1?**

Si tu DVD tiene el amplificador incorporado, busca un conector de entrada en la parte trasera del reproductor, y ahí tendrías que enchufar la consola para que el sonido también saliera por los altavoces. Si el amplificador lo tienes aparte, entonces conecta la consola a la entrada del amplificador... ¡y a disfrutar!

Aníbal Díaz García (e-mail)

En busca del juego perdido

@ **Yen, eres mi última esperanza de encontrar un juego de PSone que estoy buscando. Lo jugué por primera vez en el año 98 ó 99, y consistía en abrir camino a un explorador eliminando bloques. El explorador aparecía dentro de una sala sobre unos bloques, y había que usar otros que salían de arriba para eliminar los bloques, y abrir un acceso a una puerta inferior para que el explorador pasara de nivel...**

...vale, no sigas describiendo que ya lo he pillado. Se trata del «Tetris Plus», una curiosa y divertida versión del clásico puzzle creado por Pajitnov. ¡De nada!

Ana Isabel Villalba (e-mail)

CONCURSO

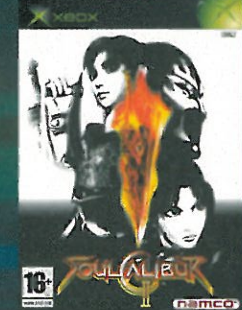
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

SORTEAMOS:

10 figuras de Astaroth

10 figuras de Voldo

y 20 juegos para Xbox



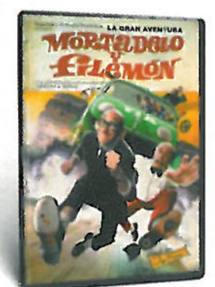
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de octubre de 2003.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: calibur**

MUCHO MÁS QUE

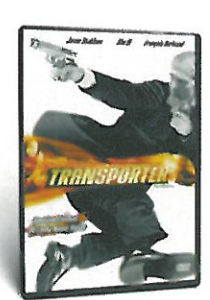


Mortadelo y Filemón

- Género Comedia
- Protagonistas Benito Pocino y Pepe Viyuela.
- Director Javier Fesser
- Precio 24 € (3.993 ptas.)
- También en VHS: 15,99 € (2.661 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★

ARGUMENTO: Los agentes secretos más famosos del cómic español cobran vida para protagonizar una peli divertidísima. Su misión es evitar que un tirano domine el mundo con una superarma llamada el "desmoralizador".
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Escenas Eliminadas, Juego Interactivo, Cómo se Hizo, Documental de Efectos Especiales, Comentarios, Storyboards...

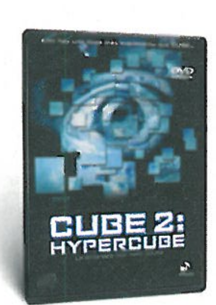


Transporter

- Género Acción
- Protagonistas Jason Statham y Qi Shu
- Director Louis Leterrier y Corey Yuen
- Precio 19,99 € (3.326 ptas.)
- También en VHS: 15,99 € (2.661 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★

ARGUMENTO: Un antiguo militar se dedica ahora a transportar en secreto mercancías ilegales, con una única premisa: no hacer preguntas. Cuando descubre por accidente que su último "envío" es una chica, comenzarán una lucha por salvar sus vidas.
EXTRAS DVD: Sonido Dolby Digital 5.1, Detrás de las cámaras, Escenas de Lucha con Comentarios y Comentarios de Jason Stathan y del Productor de la película.



Hypercube

- Género Terror
- Protagonistas Kari Matchett, Geraint Wyn Davies, Grace Lynn Kung...
- Director Andrzej Sekula
- Precio 18 € (2.995 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★

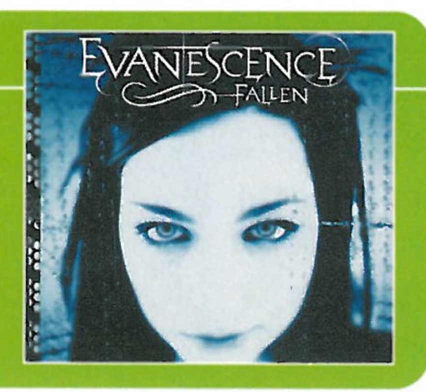
ARGUMENTO: Siguiendo el estilo de "Cube", la claustrofóbica primera parte, 8 desconocidos se despiertan un día atrapados sin saber cómo ni por qué en un laberinto de habitaciones cúbicas con trampas mortales. La colaboración entre ellos será básica para encontrar la salida y seguir vivos, pero la desconfianza y el miedo se convertirán en sus enemigos.
EXTRAS DVD: Sonido Dolby Digital 5.1, Fichas técnicas y artísticas, Trailer de TV, Filmografías y Storyboards.

MÚSICA

Evanescence

El grupo que pone banda sonora al juego «Enter the Matrix» y a la peli "DareDevil" tiene nuevo disco, llamado "Fallen". Si todavía no los conocéis, seguro que quedaréis cautivados por la mezcla entre su "delicada" voz femenina y la contundencia de su estilo heavy metal.

- Compañía Sony
- Precio 18,90 € (3.145 ptas.)



LIBROS

Videogaming

Una mega-guía (en inglés) sobre videojuegos con 530 páginas llenas de fotos e información sobre todo tipo de sistemas y consolas (Spectrum, PC, PlayStation...), y miles de datos para convertiros en unos auténticos expertos.

- Editorial Penguin
- Precio 11,15 € (1.855 pta

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS
DVD

National Geographic: La Comunidad del Anillo

- Género **Documental**
- Director **National Geographic**
- Precio **18 €** (2.995 ptas.)
- No disponible en VHS

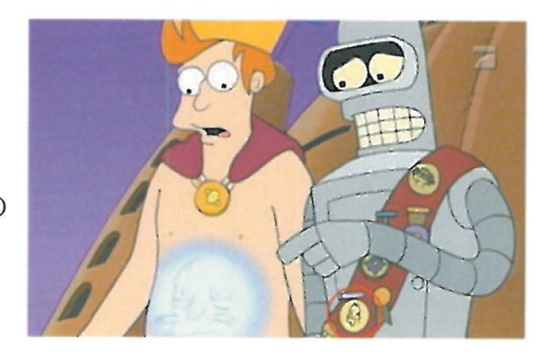
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★

ARGUMENTO: National Geographic ha recorrido el mundo para explorar a fondo los aspectos que rodearon la creación de la película "El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo", y os ofrece un montón de reportajes, entrevistas, y un estudio de Tolkien y la influencia que la peli tuvo en su vida.
EXTRAS DVD: Sonido estéreo, Material exclusivo de la web de National Geographic y Galería de fotos .

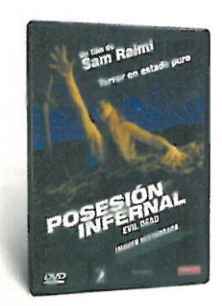
Futurama 3

- Género **Animación**
- Protagonistas **Fry, Bender, Leela...**
- Director **Peter Avanzino y Susie Dietter**
- Precio **42,05 €** (6.997 ptas.)
- También en VHS: **32,95 €** (5.482 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: En estos cuatro DVDs encontraréis todos los episodios de la tercera temporada de esta divertidísima serie creada por Matt Groening (el de "Los Simpsons"). Entre ellos, podréis ver el famoso episodio del planeta de las mujeres gigantes, y otros similares, en los que Fry y su amigo robótico Bender se meten en unos líos inimaginables.
EXTRAS DVD: Sonido Dolby Sorround, Menús Interactivos, Fichas Técnicas y Acceso Directo a Escenas.

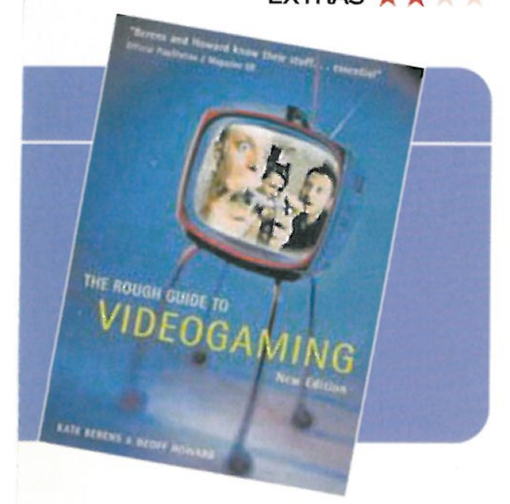


Posesión Infernal

- Género **Terror**
- Protagonistas **Bruce Campbell, Ellen Sandweiss, Hal Delri...**
- Director **Sam Raimi**
- Precio **17,99 €** (2.993 ptas.)
- No disponible en VHS

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★

ARGUMENTO: El director de la última película de "Spider-Man" se hizo famoso con la popular saga de terror gore "Evil Dead", aquí conocida como "Posesión Infernal". Pues bien, este clásico del terror regresa con una buena edición restaurada y con sonido digital, ideal para que los aficionados a la salsa de tomate se lo pasen de miedo en casa.
EXTRAS DVD: Sonido Dolby Digital 5.1, Material Descartado, Spots de televisión, Fichas y Filmografías.



CINE

The Italian Job

Con un par de meses de retraso con respecto al videojuego llega esta película, protagonizada por unos ladrones y... sus Minis, con los que deben huir de Los Ángeles transportando el oro que han robado. ¡Preparaos para ver las persecuciones más alucinantes!

- Productora **Paramount**
- Estreno **26 de septiembre**

IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

TUS AMIGOS SE PONDRÁN VERDES... DE ENVIDIA

La moda por Hulk (o La Masa, como le conozcáis vosotros) sigue por todo lo alto en nuestro país, y más ahora que ya podéis colocar en vuestro escritorio esta figura de acción del héroe de la Marvel. Por cierto, mide 33 cms. de alto y está fabricada por la empresa Toy Bix.

Lo encontrarás en: Toys'r Us

Precio: 10,99 € (1.829 ptas.)

¡ARGH, SE ME HA METIDO UN VAMPIRO EN LA HABITACIÓN!

El oscuro personaje Raziel, uno de los vampiros más aventureros del mundo de las consolas (que conoceréis por su popular saga «Soul Reaver») se ha pasado ahora también al club de las figuras de acción, con un modelo que representa a este vampiro antes de que el malvado Kain le arrancara sus alas y le lanzara al abismo.

Lo encontrarás en: www.gamestop.com

Precio: 7,99 € (1.329 ptas.)

UN HOMER CON MUCHA CABEZA

¿Quién decía que la cabeza del padre de los Simpsons no servía para nada? Pues la empresa Hasbro viene a demostrar que tiene una utilidad muy molona: un cubo de Rubik de los de toda la vida, para que os rompáis las neuronas con él. Y que no os engañe el que sólo tenga 4 piezas, porque es más complicado de lo que parece...

Lo encontrarás en: Toys'r Us

Precio: 9,99 € (1.662 ptas.)

SQUALL PONE TUS AHORROS A BUEN RECAUDO

Para los nostálgicos del mundo del rol para PlayStation, se ha puesto a la venta en España una espléndida cartera de piel auténtica, oficial de «Final Fantasy VIII» (¡que está fabricada directamente por Square!), con la que podréis fardar cuando la saquéis mientras vais a la tienda a comprar la nueva entrega de la saga.

Más información en: www.planetacomic.com

Precio: 29,50 € (4.908 ptas.)

UNA FIGURA QUE "HA-LO" MEJOR OS VA A GUSTAR

La empresa JoyRide Studios ha llegado a un acuerdo con Microsoft para sacar figuras basadas en personajes de Xbox, y la primera de ellas ... cómo no, el Jefe Maestro, de «Halo». Eso sí, aunque de momento tendréis que importarla de Inglaterra, la verdad es que merece la pena, ¿verdad?

Más información en: www.forbiddenplanetstore.com

Precio: 15,99 € (2.661 ptas.)

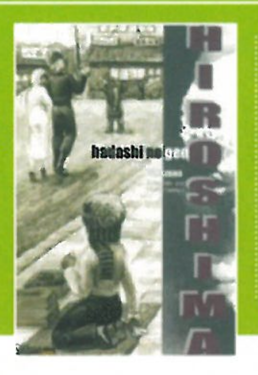
MANGA PARA OTAKUS

Hiroshima

Esta serie de mangas creados por Keiji Nakazawa cuenta la épica historia de un grupo de personajes que tuvieron que convertirse en héroes para devolver el esplendor a su ciudad, tras la gran devastación de la bomba atómica sobre Hiroshima.

Lo encontrarás en: Ediciones Manga

Precio: 11 € (1.830 ptas)

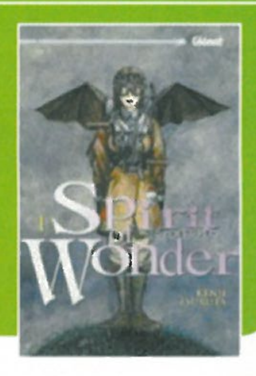


Spirit of Wonder

El autor Koji Tsuruta nos presenta una novedosa historia en la que utiliza sus conocimientos de ciencia para crear una aventura entre máquinas del tiempo, tesoros escondidos y viajes planetarios en un mundo actual e imaginario.

Lo encontraras en: El Corte Inglés

Precio: 8,50 € (1.414 ptas)



PLAYER <1>0

JUEGA CON TU MOVIL

WWW.TU-LOGO.COM

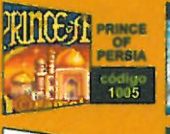
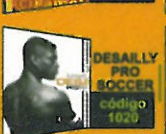
WWW.PAPAPAGA.COM

VIDEOJUEGOS

TAMBIEN PUEDES REGALARLO LLAMANDO AL 806526106

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible y consigue el juego de la siguiente manera:
2. Elige un juego y envia CONSOLA2 (espacio) y el codigo del juego al 5099 o LLAMA AL 806526106

Ej: CONSOLA2 1014

SPEED DEVILS código 1014	PRINCE OF PERSIA código 1005	SIBERIAN STRIKE código 1011	SKATE AND SLAM código 1012	RAYMAN 3 código 1018	SOLITARE código 1013	HONEY BOX código 1045
RAYMAN BOWLING código 1009	DESAILLY PRO SOCCER código 1020	RAYMAN GOLF código 1010	SIX BROKEN WINGS código 1007	EXTREME SPEED código 1041	SIX URBAN CRISIS código 1008	RAIL RIDER código 1006
SIX RAVEN SHIELD código 1085	GULO'S TALE código 1017	BLOCK BREAKER código 1001	CAT VS DOG código 1037	EARTH INVASION código 1003	CASINO código 1019	PLANET ZERO código 1021
JUMPING GIRL código 1048	POCKET TENNIS código 1064	POCKET BOXING código 1063	FISHING KING código 1043	BLOCKIT código 1033	SNOWBOARD RACING código 1071	BATTLE SUBMARINE código 1031
JEWELLERY HEXA código 1047	DINO BOWLING código 1023	BACTERIA WAR código 1029	SUMMER VOLLEY código 1015	LOCKEMUP código 1004	CLUSTER PIRATE código 1002	WATER BALLOON código 1083
COMMANDERS código 1024	PHANTOM EAGLE código 1025	BATTLE FIELD código 1030	FALLEN ANGEL código 1022	CRAZY SKIPPING código 1039	CARD MAGIC código 1036	KILLING BOSS código 1050

SALVAPANTALLAS

Envia UN SMS al 5099 con la clave LOGO12 (espacio) seguido del codigo del salvapantallas que quieras

Ej: LOGO12 75066

75066	75191	75127
75405	75332	75091
75003	75284	75004
75333	75188	75081
75391	75027	75352
75185	75220	75090
75184	75007	75164
75187	75374	75013

POLIFONICAS

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible
2. ELIGE TU MELODIA Y ENVIA POLI33 (ESPACIO) CODIGO DE LA MELODIA AL 5099

Ej: POLI33 83834

NOVEDADES

83834 La abeja maya · Televisión
83833 El jinete · Enrique Bunbury
83832 En blanco y negro · Barricada
83831 Litros de alcohol · Ramoncin
83830 La fuerza del corazón · Ainhoa
83829 Something beautiful · Robbie Williams
83828 4 Minute warning · Mark Owen
83827 Señorita · Justin Timberlake
83826 Rhythm Bandit · Junior Senior
83825 Train on a trick · Kelly Rowland

TOP

83599 Papi chulo · El chombo
83604 Loca · Malena Gracia
81690 Bye Bye · David Civera
82662 Fiesta Pagana · Mago de Oz
83584 Bring me to life · Evanescence
80726 No woman no cry · Bob Marley
83188 Real Madrid · Himno oficial
83609 Ven ven ven · Sex bomb
80277 Nothing else matters · Metallica
80026 The Simpsons · Theme
83796 La madre de Jose · El canto del loco
80017 Mission impossible · Film
80002 Lose Yourself · Eminem
80096 Pulp Fiction · Film
80093 Equador · Sash
81684 Mundian to bach ke · Panjabi Mc
80056 Insomnia · Faithless
80293 Its my life · Bon Jovi
80043 The Terminator · Film
82172 Barcelona · Himno oficial
80269 Freestyler · Bomfunk MCs
80001 In Da Club · 50 Cent
83228 Samba Adagio (Tambores) · Safri Duo
80065 Friends · Theme
80143 Pink Panther · Theme
83578 Hasiendo el amor · Dinio
83598 Mariposa traicionera · Mana
83655 Thunders truck · ACDC
82835 Miénteme · D. Bisbal y E. Gadel

LOGOS

Envia un sms al 5077 con la clave HBL (espacio) y el codigo del logo.

Ej: HBL NOFEAR

MATRIX	CARANOFEAR
CRO	NOFEAR
CRO10	MABURRES
ANTRA	GORI3
FCUMPLE	EMINEM
FECUMPLE	ROBER2
69LLAMD	GRECA5
STARS	GRECA11
CHINAKO	GRE3
NINJA	DIBU6
ARABE	COMECOCO
BADBOY	GOOFY
YOMANGA	MANGA3
MANGA4	MANGA5
MANGA108	MANGA59
MANGA100	MANGA92
DREAMCAST	YUAKE
NOALAG	PAZ1
POLICE	OSCILOSCOPIO

TONOS

Envia un sms al 7788 con la clave T10 (espacio) marca de tu movil (espacio) y el codigo del tono

Ej: T10 NOKIA 2196

NOVEDADES

2196 Juanes · La paga
2206 Manuel Carrasco · A mi me duele
2205 Coral Cuellarana · A por ellos
2204 Him · The sacrament
2203 Belen Arjona · Me voy de fiesta
2202 Axe Bahia · Beso en la boca
2201 Alexandre Pires · Quitemonos la ropa
2200 Snap vs motivo · The Power of Bhangra
2199 Sean Paul · Get Busy
2198 Sarah Connor · Bounce

TOP 10

2108 ONCE · Cremita
2186 Malu · No me extraña nada
2195 Alejandro Sanz · El alma al aire
2113 ONCE · Tapitas
2118 David Civera y Bisbal · Rosa y espinas
2135 Oreja de Van Gogh · 20 de Enero
2165 La factoria · Papichulo
2116 Hermanas Piercing · Boogie, boogie
2187 Joaquin Sabina · Vamonos pal sur
2179 Hevia · Tirador

cine

2152 Eric Carmen · Hungry eyes
1988 Rob Zombie · BSO Matrix Reloaded
1945 David Bisbal · Sueña
1835 Chicago · All That Jazz
1735 Terminator · Bso Terminator
1714 El señor de los anillos · The Uruk Hai
1441 Rage Against the Machine / The Matrix
1404 Henry Mancini · Desayuno con diamantes
1402 Smash mouth · Shrek BSO
1401 Bill Conty · Rocky BSO

ROCK INTERNACIONAL

2178 Metallica / Nothing else matters
1646 Nirvana / You know you are right
1699 Red hot chili peepers / The Zephyr Song
1392 Guns and roses / You could be mine
852 Green day / Long view
763 Jon Bon Jovi / I dont want to live for ever
729 Pixies / Here comes your man
689 Guns and Roses / Live and let die

IMAGENES

Ej: FOTO19 35937

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible.
2. Envia FOTO19 (espacio) codigo de la imagen al 5099

35937	36170	35427	35546
36232	35492	36213	35563
35558	35955	35446	35568
35482	35028	35499	35497
36103	35495	36155	35332
35449	35973	35157	35175
35151	35939	35954	36231

SGAERMV&M 513/09/9019

SGAERMV&M 506/06/9016

TONOS AL 7788: Ericsson: T-20e, T39, T29, R520, T65, T66, T68m, T68i, T200, T300. Siemens: S45 (Gprs 8), C45 (SOFT>23), ME45 (GPRS 8), MT50, M50, A50. ALCATEL: 511, 311 (sw>102), 512 ,525 ,715. Nokia: 3210, 3310, 6210, 8210e, 9000, 8110, 6110, 8810, 6150, 8850, 3330, 5210, 5510, 6310, 6510, 7650, 8310, 3410, 3510, 7210, 6610. MOTOROLA:V100, T250, V260, T191, T192, T260. SAMSUNG: R200 (version 2002), R210: TRIUM: 110, Odyssey, Eclipse. LG: W30000. Precio: 0.90 € + IVA (2 SMS) **POLIFONICAS AL 5099**: MOTOROLA: c350, T720, T720i, v600.; NOKIA: 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage.; PANASONIC: gd87; SAMSUNG: sgh-n620, sgh-t100.; SHARP: gx10; SIEMENS: c55, m55, s55, sl55, u10; SONYERICSSON: p800, t610, t618, (3SMS) PRECIO: 0,90 + IVA. **IMAGENES ESTATICAS AL 5099** MOTOROLA: A830, E380, E390, T720, T720i, v300, v600.; NOKIA: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage.; PANASONIC: gd87; SHARP: gx10; SHARP: gx10; SIEMENS: s55, sl55, u10; SONYERICSSON: p800, t300, t302, t310, t610, t618, t68, t68i (3SMS) PRECIO: 0,90 + IVA **LOGOS AL 5077**: NOKIA 3210, 3310, 3330, 5110, 5210, 5130, 5146, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702, SIEMENS S45, ME45, SL45i, SL42, C45 ALCATEL 310, 311, 511 ERICSSON T20e, T29, T39, R520, T65, T68 PRECIO: Movistar 0.90€ + IVA; Vodafones: 1.20 € + IVA; Amena: 1.05 € + IVA. Al utilizar nuestro servicios entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms envía un e-mail con tu número de móvil a serviciobajas@bigfoot.com **SALVAPANTALLAS**: NOKIA: 3310, 3330, 3410, 5510 (2SMS) PRECIO: 0.90€ + IVA **VIDEOJUEGOS**: Todos los juegos(excepto Solitario 1013) son compatibles con:NOKIA, 3510i,3650(salvo nº1012)5100,6100,6610,7210,7250,7650 (salvo nº1012).SHARP:GX10(salvo nº1014).SIEMENS:M50(salvo nº1014)MT50 (salvo nº1014),C55(salvo nº1005,1011).MOTOROLA:T720(salvo nº1014).Solitario compatible con NOKIA 3410,6310i.SIEMENS M50,MT50,C55.MOTOROLA:T720. (5 sms) PRECIO: 0.90 € + IVA/SMS **806**:Precio máx/min 1,06€ r.f. 1,357€ r.m."Apdo. Correos 36.442 - 28080 Madrid". Mayores de 18 años.

HOBBY SHOPPING

Mayoristas en Cónsolas y Gameware

C/ Francisco Cidón 16, Bajos
50007 Zaragoza
Tel. 976 270 380
Fax 976 273 496
e-mail: info@prodemax.com

Productos de Entretenimiento MAX, S.A.

Entra en un negocio de futuro, sin cuotas mensuales.
Venta a distribuidores y tiendas.
Amplio stock permanente.
Juegos, accesorios, consolas, PC, etc.
Distribución a nivel nacional.
Entrega en 24 horas.

LA MEJOR REVISTA DE JUEGOS

presenta la colección Los Mejores Juegos para P

EL Nº6 DE LA COLECCIÓN

KING´S QUEST VIII

- Octava entrega de la legendaria saga de aventuras «King Quest».
- Combinación única de acción, aventura y rol completamente en castellano.

YA EN TU KIOSCO

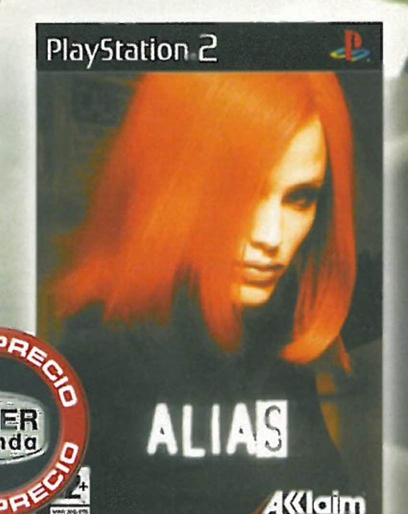
REVISTA+ KING´S QUEST VIII

POR SÓLO **3,95€**

Con cada número un nuevo título de la colección "Los mejores juegos para PC"
PRÓXIMA ENTREGA:
RACING SIMULATION 2
A la venta el 3 de Octubre

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

PlayStation 2
EA Sports
FIFA Football 2004
3+
Diverprecio
Diver tienda
60,95 €



Precios válidos salvo error tipográfico o fin de existencias

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

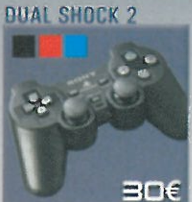
967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)

PS2 PlayStation 2

especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES

DUAL SHOCK 2 — 30€


DUAL SHOCK UPXUS — 20€

MANDO INALAMBRICO — 59€

MEMORY 8Mb PS2 — 29€

MEMORY 8Mb 2X1 — 44€

MEMORY 16Mb UPXUS — 29€

MANDO DVD SONY — 30€

ADAPTADOR DE RED PS — 34€

VOLANTE SPEEDSTER 3 — 79€

VOLANTE DRIVING FORCE — 99€

VOLANTE UPXUS (COMPATIBLE PSONE) — 36€

GUNSTATION2 — 29€

PISTOLA G-CON2 — 33€

PISTOLA SCORPION II — 49€

MULTITAP PS2 SONY — 45€

MULTITAP PS2 UPXUS — 20€

RATÓN ÓPTICO — 29€

VGA BOX (COMPATIBLE TODAS CONSOLAS) — 69€

BOLSA SONY PS2 — 27€

CABLE RGB/DVD — 15€

STAND VERT/HORIZ — 10€

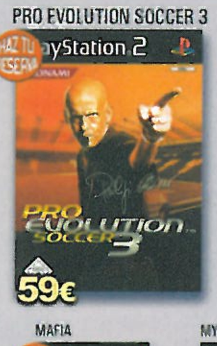
ADAPTADOR RFU — 13€

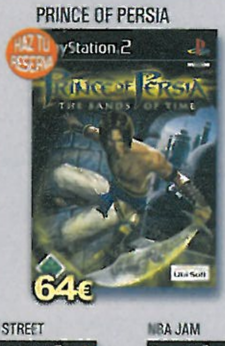
SISTEMA CREATIVE 5.1 — 209€

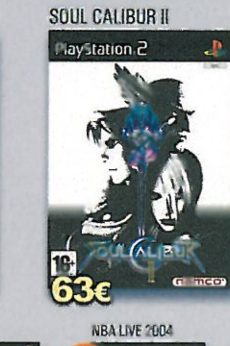
SISTEMA UPXUS 2.1 — 29€

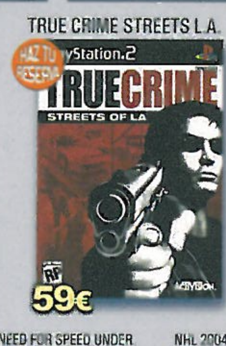
MANHUNT — 64€ (HAZ TU RESERVA)

MEDAL HONOR RISING SUN — 63€ (HAZ TU RESERVA)

PRO EVOLUTION SOCCER 3 — 59€ (HAZ TU RESERVA)


PRINCE OF PERSIA — 64€ (HAZ TU RESERVA)


SOUL CALIBUR II — 63€


TRUE CRIME STREETS L.A. — 59€ (HAZ TU RESERVA)


XIII — 59€ (HAZ TU RESERVA)

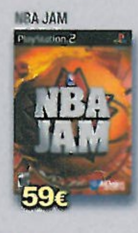
LOONEY TUNES BACK — 63€

MACE GRIFFIN — 59€

MADDEN NFL 2004 — 63€

MAFIA — 64€ (HAZ TU RESERVA)

MY STREET — 59€

NBA JAM — 59€


NBA LIVE 2004 — 63€ (HAZ TU RESERVA)

NEED FOR SPEED UNDER — 63€ (HAZ TU RESERVA)

NHL 2004 — 63€

RACING SIMULATION 3 — 29€

RATCHET & CLANK 2 — 59€ (HAZ TU RESERVA)

RESIDENT EVIL DEAD AIM — 63€

KING ROUTE 66 — 44€

RUGBY 2004 — 63€

SIMPSONS HIT & RUN — CONS. (HAZ TU RESERVA)

SSX 3 — 63€ (HAZ TU RESERVA)

SWAT GST — CONS. (HAZ TU RESERVA)

TERMINATOR 3 — 64€

TIGER WOODS 2004 — 63€

TIME CRISIS 3 +GCON2: CONS. — 59€

TONY HAWK UNDER. — 59€ (HAZ TU RESERVA)

TRIBES AERIAL ASSAULT — 42€

UNLIMITED SAGA — 49€

URBAN FREESTYLE SOCCER — 44€

WALLACE & GROMIT — 59€ (HAZ TU RESERVA)

WORMS 3D — 49€

WRC III — 59€ (HAZ TU RESERVA)

XGRA — 44€

YUGIOH! DUELIST ROSES — 59€

ZONE OF ENDERS 2 — 59€

PRISONER OF WAR — 29€

RATCHET & CLANK — 29€

RED FACTION 2 — 29€

SILENT HILL 2 DC — 29€

SPIDERMAN — 29€

TEKKEN 4 — 29€

TONY HAWK 4 — 29€ (HAZ TU RESERVA)

THE GETAWAY — 29€

TIMESPLITTERS 2 — 29€

WRC II — 29€

SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)

especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES

GAMECUBE BÁSICA MORADA/NEGRA consultar precio

GAMECUBE BÁSICA MORADA/NEGRA + ZELDA THE WIND MAKER 199€

GAMECUBE BÁSICA NEGRA + GAMEBOY PLAYER 199€

GC CONTROLLER INDIGO/BLACK/CLEAR 33€ · WAVEBIRD CONTROL 42€ · MEMORY CARD 20€ / 27€ · RGB CABLE 30€ · GBA CABLE 15€ · MODEM 56K / CABLE 47€ · GAME BOY PLAYER 59€

BEYBLADE +JUEGO 59€ · BILLY HATCHER 59€ · DRAGON BALL Z +JUEGO 59€ · FIFA FOOTBALL 2004 63€ · FUTURAMA 64€ · F ZERO GX 60€ · H.POTTER QUIDDITCH 63€ · LOONEY TUNES BACK 63€

LOTR RETORNO REY 63€ · MARIO PARTY 4 29€ · MOH RISING SUN 63€ · METROID PRIME 29€ · NBA LIVE 2004 63€ · NFS UNDERGROUND 63€ · PN 03 63€ · SOUL CALIBUR 2 60€

SSX 3 63€ · STARFOX ADVENT. 29€ · SW REBEL STRIKE CONS. · S.MARIO SUNSHINE 29€ · TRUE CRIME 59€ · VIEWTIFUL JOE 63€ · XGRA 59€ · XIII 59€

HAZ TU RESERVA

GAME BOY ADVANCE SP

Nintendo

PACK ACCESOR. GBA SP 29€ · BOLSA GBA SP 9€ · BATERIA RECARG. GBA SP 13€ · AURICULARES GBA SP 10€ · BATERIA + ADAPTADOR 18€ · FACE MASK x2 7.10€ · LUZ Y LUPA GBA 12€ · TOTAL PACK GBA 36€ · LINK CABLE x4 15€

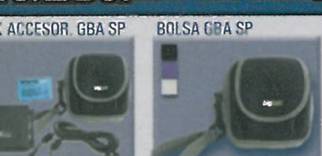
GAMEBOY ADVANCE SP

NUEVO DISEÑO CON RETROILUMINACIÓN

PANTALLA ABATIBLE Y BATERIA DE LITIO

AHORA DISPONIBLE EN 5 COLORES!!

artic blue



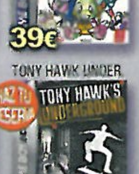
flame red

129€

ADVANCE WARS 2 45€ · BANJO KAZOOIE 49€ · BEYBLADE 49€ · FINAL FANTASY TACTICS 45€ · GOLDEN SUN II 45€ · SUPER MARIO ADVANCE 4 45€

DRAGON BALL Z II 49€ · FIFA FOOTBALL 2004 49€ · FINDING NEMO 49€ · H.POTTER QUIDDITCH 49€ · KIM IMPOSSIBLE 39€ · KIRBY NIGHTMARE 45€ · LOTR RETORNO REY 49€ · MOH INFILTRATOR 49€ · BUBBLE BOBBLE +CABLE LINK 39€

PIGLET'S BIG GAME 34€ · POKÉMON RUBÍ 45€ · POKÉMON ZAFIRO 45€ · SIMPSONS ROAD RAGE 49€ · SPYRO THE DRAGON 3 CONS. · SSX 3 49€ · SW FLIGHT FALCON 49€ · TERMINATOR 3 49€ · TONY HAWK UNDER. 49€



N-GAGE

NOKIA

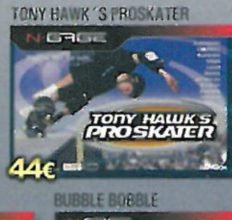
NOKIA N-GAGE (LANZAMIENTO 07/10/2003)

HAZ TU RESERVA

299€ DISPONIBLE EN SILVER Y GREY/GREEN

MOTO GP 44€ · TOMB RAIDER 44€ · SONIC N 44€ · TONY HAWK'S PROSKATER 44€

PANDEMONIUM 39€ · VIRTUA TENNIS 44€ · SUPER MONKEY BALL 39€ · PUYO POP 39€ · BUBBLE BOBBLE 39€



EL MES QUE VIENE

Los contenidos más destacados del próximo número

¡Especial SUPER NOVEDADES!

Se acercan las navidades y las compañías ya tienen preparados sus mejores lanzamientos. El mes que viene os ofreceremos los análisis más completos y rigurosos de todos los grandes títulos de año. ¡Mirad que pasada de juegos!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

¿Será mejor que «Las Dos Torres»? ¿Será más largo? Sólo en HC encontraréis la valoración más fiable.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Os ofrecemos antes que nadie el análisis más completo de un título que puede convertirse en el juego de año. ¿Qué puntuación llevará?

FIFA 2004

Después de la comparativa de este mes ha llegado el momento de realizar una valoración final. ¿Será este el mejor juego de fútbol de la temporada...?

PRO EVOLUTION SOCCER 3

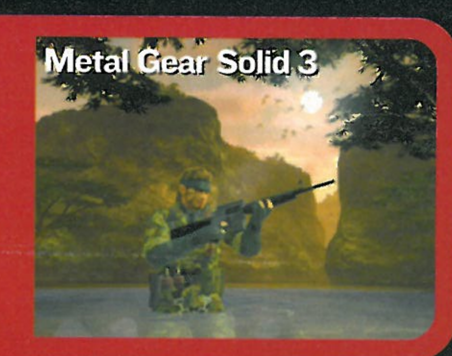
¿...O por el contrario ese galardón se lo llevará el juego de Konami? Ya sabéis, sólo aquí tendréis la respuesta definitiva a esta incógnita.

...y muchas novedades más.

y además...

Tokio Game Show 2003 en directo

Bueno, casi en directo, porque nuestro corresponsal en Japon Christophe Kagotani se va a pasar las 24 horas del día metido en el recinto para ofreceros un jugoso reportaje con los grandes juegos que allí se van a presentar. Muy atentos, porque se verán nuevas imágenes de «Metal Gear 3» y se presentarán bombazos como «Final Fantasy XII». ¡Genial!



NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
REDACTORES: Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
MAQUETADORA: Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera, Jose Manuel Martínez, Javier Pulido.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTORA DE DISEÑO DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Paola Procell.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17. 28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 11/2003

ARGENTINA. Representante en Argentina: EDILOGO Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf. 406 41 11

Printed in Spain

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por

Hobby Press es una empresa de

axel springer

Por Tel : 806 506 001*

Por SMS : 7077*

Envía tu código al 7077** para recibir la melodía o el logo en tu móvil.
Para regalarlo a otro móvil, envía el código seguido del número de móvil por SMS al 7077**. Ej. Para la melodía CHIHUAHUA : 0638188 612345678).

Internet : www.kiwee.es

¡¡¡ Para un móvil siempre a tope !!!

TOP

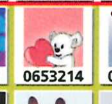
0653290 0653291 0653292 0653293 0653294

Superlogos a color

0653168 0653169 0653170 0653171 0653172 0653173 0653174 0653175 0653176 0653177 0653178 0653179 0653180 0653181 0653182

0653183 0653184 0653185 0653186 0653187 0653188 0653189 0653190 0653191 0653192 0653193 0653194 0653195 0653196 0653197 0653339 0653340 0653341 0653342 0653343

0653198 0653199 0653200 0653201 0653202 0653203 0653204 0653205 0653206 0653207 0653208 0653209 0653210 0653211 0653212 0653360 0653361 0653362 0653363 0653364



Amor
0653213 0653214 0653215 0653216 0653217 0653218 0653219 0653220 0653221 0653222 0653223 0653224 0653225 0653227 0653381 0653382 0653383 0653384 0653385

Animales
0653228 0653229 0653230 0653231 0653232 0653233 0653234 0653235 0653236 0653237 0653238 0653239 0653240 0653242 0653402 0653403 0653404 0653405 0653406

Vehículos
0653243 0653244 0653245 0653246 0653247 0653248 0653249 0653250 0653251 0653252 0653253 0653254 0653255

Paisajes
0653258 0653259 0653260 0653261 0653262 0653263 0653264 0653265 0653266 0653267 0653268 0653269 0653270

Deportes
0653273 0653274 0653275 0653276 0653277 0653278 0653279 0653280 0653281 0653282 0653283 0653284 0653285

Logos Sexy
0642606 0642607 0642608 0642609 0642610
0642611 0642612 0642613 0642614 0642615

Melodías

POLI	CLÁSICA	CINE / TV
0654297	0653877	Misión Imposible
0654298	0653878	El exorcista
0654299	0653879	Matrix
0654300	0653880	El equipo A
0654301	0653881	El coche fantástico
0654302	0653882	Braveheart
0654303	0653883	Matrix Reloaded
0654304	0653884	El bueno el feo y el malo
0654305	0653885	El padrino
0654306	0653886	Titanic
0654307	0653887	Rocky III
0654308	0653888	Friends
0654309	0653889	James Bond
0654310	0653890	Pulp fiction
0654311	0653891	Buffy
0654312	0653892	Superdetective en Hollywood
0654313	0653893	Amelie
0654314	0653894	Benny Hill
0654315	0653895	La Familia Adams
0654316	0653896	Pretty Woman
0654317	0653897	Los Ángeles de Charlie
0654318	0653898	Bring me to life
0654319	0653899	Marco
0654320	0653900	Flashdance
0654321	0653901	Full Monty
0654322	0653902	Indiana Jones
0654323	0653903	Cazafantasmas
0654324	0653904	Stargate
0654325	0653905	Mac Gyver
0654326	0653906	Starsky & Hutch

POLI	CLÁSICA	CANCIONES ESPAÑOLAS
0654224	0653804	Dime
0654225	0653805	Chihuahua
0654226	0653806	Mienteme
0654227	0653807	Amiga Soledad
0654228	0653808	Sambame
0654229	0653809	No me llames iluso
0654230	0653810	Devuelveme la vida
0654231	0653811	Morenita
0654232	0653812	Nunca debí enamorarme
0654233	0653813	Puedes contar conmigo
0654234	0653814	A dios le pido
0654235	0653815	Mariposa traicionera
0654236	0653816	Aserejé
0654237	0653817	Bonito
0654238	0653818	Un Hombre así
0654239	0653819	Temblando
0654240	0653820	No vuelvas
0654241	0653821	Besame
0654242	0653822	El templo de tu cuerpo
0654243	0653823	Es por ti
0654244	0653824	Cerrando Heridas
0654245	0653825	Mañana

POLI	CLÁSICA	DANCE
0654334	0653914	Mundian to back ke
0654335	0653915	Tu maiss promis
0654336	0653916	Mola Mazo
0654337	0653917	Live is life
0654338	0653918	Billie Jean
0654339	0653919	Butterfly caught
0654340	0653920	Husan
0654341	0653921	Bellissima
0654342	0653922	Lucifer
0654343	0653923	Like a prayer
0654344	0653924	The beat goes on
0654345	0653925	Make luv
0654346	0653926	Sex
0654347	0653927	The Cheeky song
0654348	0653928	The magic key
0654349	0653929	Kiss my eyes
0654350	0653930	Wassup
0654351	0653931	Dijo Si
0654352	0653932	Like a virgin
0654353	0653933	Move your feet
0654354	0653934	Love don't let me go
0654355	0653935	Barbie Girl
0654356	0653936	Come into my world
0654357	0653937	I'm sorry
0654358	0653938	We are all made of stars
0654359	0653939	You give me something
0654360	0653940	Murder on the dance floor
0654361	0653941	Don't stop til you get enough
0654362	0653942	The rhythm B-Gain
0654363	0653943	Just a little more love
0654364	0653944	Shined on me
0654365	0653945	Keep this fire burning
0654366	0653946	Can you feel it
0654367	0653947	Blue

POLI	CLÁSICA	CANCIONES ESPAÑOLAS
0654224	0653804	Dime
0654225	0653805	Chihuahua
0654226	0653806	Mienteme
0654227	0653807	Amiga Soledad
0654228	0653808	Sambame
0654229	0653809	No me llames iluso
0654230	0653810	Devuelveme la vida
0654231	0653811	Morenita
0654232	0653812	Nunca debí enamorarme
0654233	0653813	Puedes contar conmigo
0654234	0653814	A dios le pido
0654235	0653815	Mariposa traicionera
0654236	0653816	Aserejé
0654237	0653817	Bonito
0654238	0653818	Un Hombre así
0654239	0653819	Temblando
0654240	0653820	No vuelvas
0654241	0653821	Besame
0654242	0653822	El templo de tu cuerpo
0654243	0653823	Es por ti
0654244	0653824	Cerrando Heridas
0654245	0653825	Mañana

POLI	CLÁSICA	POP
0654407	0653987	Jaléo
0654408	0653988	Désenchantée
0654409	0653989	Sk8ter boy
0654410	0653990	Unchained melody
0654411	0653991	Anyone of us
0654412	0653992	Not gonna get us
0654413	0653993	All the things she said
0654414	0653994	Mienteme
0654415	0653995	U make me wanna
0654416	0653996	Cuando tu vas
0654417	0653997	Sorry seems to be the hardest word
0654418	0653998	Feel
0654419	0653999	Clocks
0654420	0654000	Sin miedo
0654421	0654001	Cry me a river
0654422	0654002	I drove all night
0654423	0654003	Yesterday
0654424	0654004	Ka-ching
0654425	0654005	I begin to wonder
0654426	0654006	Surrender
0654427	0654007	Sunrise
0654428	0654008	Perdono
0654429	0654009	Come Undone
0654430	0654010	Bonnie and Clyde
0654431	0654011	Born in the USA
0654432	0654012	American Life
0654433	0654013	Sweet dreams
0654434	0654014	Casanova
0654435	0654015	Sunday
0654436	0654016	Flores Raras
0654437	0654017	Wake up call
0654438	0654018	Through the rain
0654439	0654019	I will survive 1
0654440	0654020	Beautiful

POLI	CLÁSICA	RAP, R&B
0654495	0654090	Lose yourself
0654496	0654091	8 mile
0654497	0654092	Without Me
0654498	0654093	In da club
0654499	0654094	Jenny from the block
0654500	0654095	Cleaning out my closet
0654501	0654096	I can
0654502	0654097	Bump bump bump
0654503	0654098	Dilemma
0654504	0654099	Hey sexy lady
0654505	0654100	Beautiful
0654506	0654101	Because I got high
0654507	0654102	Satisfaction
0654508	0654103	Sing for the moment
0654509	0654104	The next episode
0654510	0654105	I know what you want
0654511	0654106	Boy (I need you)
0654512	0654107	Fiesta
0654513	0654108	Paper'd up
0654514	0654109	Family Affair
0654515	0654110	I need a girl
0654516	0654111	Miss California

POLI	CLÁSICA	POP (SUITE)
0654441	0654021	Kiss Kiss
0654442	0654022	Sweet dreams
0654443	0654023	Sweet dreams V2
0654444	0654024	Addictive
0654445	0654025	Extreme
0654446	0654026	Cruel to be kind
0654447	0654027	Shape
0654448	0654028	Holding on for you
0654449	0654029	Cada vez que estoy sin ti
0654450	0654030	Be with you
0654451	0654031	The tide is high
0654452	0654032	Year 3000
0654453	0654033	Whenever wherever
0654454	0654034	Work it out
0654455	0654035	Spring
0654456	0654036	Able to love
0654457	0654037	Here it comes again
0654458	0654038	Objection
0654459	0654039	The one
0654460	0654040	Sound of the underground
0654461	0654041	Round Round
0654462	0654042	I'm gonna getcha good
0654463	0654043	Underneath your clothes
0654464	0654044	Kusha las paya
0654465	0654045	Help me
0654466	0654046	Get over you
0654467	0654047	Stardust
0654468	0654048	Just a little
0654469	0654049	Otherwise
0654470	0654050	Happy
0654471	0654051	You remind me
0654472	0654052	Feel it boy
0654473	0654053	Copacabana
0654474	0654054	I'm proud
0654475	0654055	Electrical Storm
0654476	0654056	Ordinary day

POLI	CLÁSICA	ROCK
0654540	0654135	Mobscene
0654541	0654136	Can't stop
0654542	0654137	Family portrait
0654543	0654138	Complicated
0654544	0654139	Stole
0654545	0654140	I'm with you
0654546	0654141	Little less conversation
0654547	0654142	The game of love
0654548	0654143	Stop crying your heart out
0654549	0654144	Misunderstood
0654550	0654145	Rising
0654551	0654146	In my place
0654552	0654147	Dreamer
0654553	0654148	Slow burn
0654554	0654149	Wherever you will go
0654555	0654150	Mama, I'm coming home
0654556	0654151	Boys
0654557	0654152	In too deep
0654558	0654153	Happy
0654559	0654154	Payback time

mini-logos

Pequeños y graciosos, sigue con tu estilo discretamente

0653766 0653767 0653768 0653769 0653770 0653771
0653774 0653775 0653776 0653777 0653778 0653779
0653782 0653783 0653784 0653785 0653786 0653787
0653790 0653791 0653792 0653793 0653794 0653795
0653798 0653799 0653800 0653801 0653802 0653803
0653772 0653781 0653796 0653788 0653780 0653773

Mini-melodías

Se acabaron los "Bip Bip" aburridos, personaliza ya la recepción de mensajes

0654160	8 mile	0654177	Amélie	0654194	Que corra el aire
0654161	Mission impossible	0654178	El equipo A	0654195	Quien dice
0654162	Los Simpsons	0654179	Loca	0654196	One heart
0654163	Sambame	0654180	Asereje	0654197	Have you ever been in love
0654164	Chihuahua	0654181	The next episode	0654198	With or without you
0654165	Benny Hill	0654182	Bye, bye	0654199	Aicha
0654166	Lose yourself	0654183	Mucho Pocho	0654200	Laundromat
0654167	Sex Bomb	0654184	Gimme the light	0654201	Before you let me go
0654168	El Padrino	0654185	Mucho Pocho (V2)	0654202	This picture
0654169	No me llames iluso	0654186	Hey sexy lady	0654203	Turn me on
0654170	Morenita	0654187	Haciendo el amor	0654204	Losing grip
0654171	Bump Bump Bump	0654188	Besa mi piel	0654205	Faint
0654172	Jenny from the block	0654189	Hipnotizadas	0654206	Don't wanna lose this feeling
0654173	La pantera rosa	0654190	Chapi Chapo	0654207	I'm glad
0654174	Matrix	0654191	Don't mess with my man	0654208	How soon is now
0654175	James Bond	0654192	The Cheeky Song	0654209	In assenza di te
0654176	Nunca Debi Enamorarme	0654193	Actitud	0654210	Dilemma

Para conocer las compatibilidades de tu móvil, envía la marca (espacio) el modelo al 7077 (0,9€+IVA). Por ejemplo, envía NOKIA 7650 al 7077.

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES
SEAERMV&M/494/06/906

PlayStation®
EXPERIENCE
NO TE PIERDAS EL MAYOR EVENTO DE OCIO INTERACTIVO
Palacio Vistalegre de Madrid. 17, 18 y 19 de octubre
DISFRUTA CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS
EN MÁS DE 500 PUESTOS DE DEMOSTRACIÓN, DESCUBRE TODA LA MÚSICA, MODA, CINE,
DEPORTE, ARTE URBANO, COMPETICIONES, Y CONCURSOS DE LA MANO DE PLAYSTATION.
SALTA, CORRE, GRITA, APRENDE, CANTA, PREGUNTA, ESCUCHA, BAILA, RÍE, LUCHA, SIENTE.
VIVE UNA AUTÉNTICA EXPERIENCE.
Venta de entradas
El Corte Inglés
y Tiendas El Corte Inglés
O LLAMANDO AL TELÉFONO 902 400 222
www.elcorteingles.es
http: //es.playstation.com
PS2
PlayStation 2
Patrocinador Oficial del área de juego online
Línea ADSL
Telefónica